

9/99
7. Jahrgang
Ausgabe 71
CYBERMEDIA
S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lire 8300 / Pts 675,- / fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,-
DM 5,90
MANIAC
DO 64 • PLAYST
MANIAC
SILENT HILL
14 AUFKLEBER IM HEFT
Dino Crisis
Überlebt: Capcoms Dino-Hatz im Detail
COOLER SOMMER
82% G-Police 2
NEU Wu-Tang
NEU Sledstorm
Piraten-Stop
Kopierschutz & neue Playstation: Die Fakten!
ENTWICKLER PACKEN AUS
VIDEOSPIELE 2000
Dolphin, Playstation 2 & Dreamcast: Ist Spielspaß noch bezahlbar?
4 398044 105901 09

Ich, Raziel,
der Verlorene,











24 Stunden rund um die Uhr: www.arjay-games.de

# ARJAY GAMES

- Sony Playstation
- Nintendo 64
- Sega Dreamcast
- Game Boy Color
- NEO GEO Pocket
- DVD Video
- Merchandise

## Sony Playstation

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Grundgerät inkl. Dual Shock Joypad | 239,00 |
| Grundgerät+MetalGearSE+MemCard | 399,00 |
| Grundgerät+RidgeRacer4+MemCard | 399,00 |
| Fanatec Lenkrad Rally | 139,00 |
| Fanatec Lenkr. Speedster | 189,00 |
| Memory Cards | ab 19,95 |
| RGB Kabel incl. HiFi-Anschluß | 29,95 |
| DexDrive MemoryCard Backup Device | 99,95 |
| Ace Combat 3 | 139,95 |
| Alien Resurrection | 99,95 |
| Ape Escape | 99,95 |
| Croc 2 | 89,95 |
| Dino Crisis | 139,95 |
| Disc World Noir | 89,95 |
| Driver | 94,95 |
| Fatal Fury Wild Ambition | 139,95 |
| Fear Factory | 99,95 |
| Final Fantasy Anthology | 139,95 |
| Final Fantasy VIII | 139,95 |
| G Police 2 | 99,95 |
| Gran Turismo 2 | 139,95 |
| Grandia | 139,95 |
| GTA London | 49,95 |
| Gungage | 139,95 |
| Jade Cocoon | 139,95 |
| Legend of Legala | 129,95 |
| LeMans 24 | 99,95 |
| Lunar the Silver Star | 159,95 |
| Messiah | 99,95 |
| Omega Boost | 99,95 |
| Pepsi Man | 139,95 |
| Saga Frontier 2 | 139,95 |
| Secret of Mana | 139,95 |
| Shadowman | 99,95 |
| Shao Lin | 129,95 |
| Silent Hill | 99,95 |
| Soul of the Samurai | 129,95 |
| Soul Reaver | 99,95 |
| Star Ocean 2nd Story | 129,95 |
| Star Wars: Episode 1 | 139,95 |
| Street Fighter Alpha 3 | 99,95 |
| Suikoden 2 | 129,95 |
| Syphon Filter | 99,95 |
| Tales of Phantasia | 139,95 |
| V Rally 2 | 99,95 |
| Vandal Hearts 2 | 139,95 |
| Wu Tang | 99,95 |
| WWF Attitude | 99,95 |

## Nintendo 64

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Grundgerät Star Wars ltd.Ed. Pack | 299,00 |
| Memory Card | 39,95 |
| Rumble Pack | 39,95 |
| 4MB Ram Expansion | 69,95 |
| Joypad | 59,95 |
| DexDrive MemoryCard Backup Device | 109,95 |
| Allstar Tennis 99 | 119,95 |
| Command & Conquer | 129,95 |
| F1 World Grand Prix 2 | 89,95 |
| Hybrid Heaven | 129,95 |
| Jet Force Gemini | 119,95 |
| NBA Pro 99 | 129,95 |
| NHL Pro 99 | 129,95 |
| Mario Golf | 99,95 |
| Shadowgate 64 | 129,95 |
| Shadowman | 129,95 |
| Starcraft Oktober | 129,95 |
| Star Wars Racer | 129,95 |
| Superman | 129,95 |
| The New Tetris | 99,95 |
| Tonic Trouble | 129,95 |
| WWF Attitude | 129,95 |
| Zero Hour | 139,95 |

## Sega Dreamcast

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Grundgerät inkl.RGB K. & Sp.wandler | 579,00 |
| Joypad | 89,95 |
| Joyboard ideal für Beat 'em Ups | 159,95 |
| Gun | 89,95 |
| Rumble Pak | 89,95 |
| Visual Memory Memory Card | 79,95 |
| RGB Kabel incl. Color-Booster | 69,95 |
| VGA Box Monitor Anschluß | 169,95 |
| Air Force Delta | 139,95 |
| Black Matrix | 139,95 |
| Buggy Heat | 139,95 |
| Climax Landers | 139,95 |
| Cool Boarders | 139,95 |
| Espionagents | 139,95 |
| Expandable | 139,95 |
| GetBass inkl. Fishing Rod | 219,95 |
| King of Fighters 99 | 139,95 |
| Maken X | 139,95 |
| Marionette Handler | 139,95 |
| Psychic Force 2012 | 69,95 |
| Soul Calibur | 139,95 |
| Street Fighter Zero 3 | 139,95 |
| Tetris 4D | 69,95 |
| Tokyo Highway Battle | 139,95 |

Dreamcast pal ab 23.9. mit Modem jetzt vorbestellen ! 499,00



| Artikel | Preis |
|---|---|
| Aero Wings | 109,95 |
| Blue Stinger | 109,95 |
| Buggy Heat | 89,95 |
| Cool Boarders | 89,95 |
| D2 | 89,95 |
| Dynamite Cop | 89,95 |
| Get Bass inkl. Angel | 189,95 |
| House of the Dead 2 inkl. Gun | 149,95 |
| Metropolis | 109,95 |
| Red Dog | 89,95 |
| Sega Rally 2 | 109,95 |
| Sonic Adventures | 109,95 |
| Soul Calibur | 89,95 |
| Tokyo Highway Challenge | 109,95 |
| Toy Commander | 89,95 |
| Virtua Fighter 3 tb | 89,95 |

Dreamcast us ab 9.9. jetzt vorbestellen !

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Grundgerät us | 549,00 |
| Air Force Delta | 129,95 |
| Armada | 129,95 |
| Blue Stinger | 129,95 |
| Buggy Heat | 129,95 |
| Code Veronica | 129,95 |
| Cool Boarders | 129,95 |
| D2 | 129,95 |
| Dynamite Cop | 129,95 |
| Ecco the Dolphin | 129,95 |
| Expandable | 129,95 |
| Frame Gride | 129,95 |
| Gundam Sidestory 0079 | 129,95 |
| Hydro Thunder | 129,95 |
| Maken X | 129,95 |
| Marvel vs Capcom | 129,95 |
| Monaco Grand Prix | 129,95 |
| MSR aka Metropolis | 129,95 |
| NBA 2000 | 129,95 |
| NFL 2000 | 129,95 |
| Power Stone | 129,95 |
| Quaterback Club | 129,95 |
| Ready 2 Rumble | 129,95 |
| Seaman: forbidden pet | 129,95 |
| Sega Bass Fishing inkl. Angel | 199,95 |
| Sega Rally 2 | 129,95 |

## Game Boy Color

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Grundgerät versch. Farben | 149,00 |
| Light Max 2 | 39,95 |
| Color Power Set | 49,95 |
| 720 | 69,95 |
| 1942 | 69,95 |
| A Bug's Life | 69,95 |
| Bugs Bunny's Crazy Castle | 69,95 |
| Conker's Pocket Tails | 69,95 |
| F1 World Grand Prix | 69,95 |
| Gex | 69,95 |
| Ghosts 'n Goblins | 69,95 |
| Holy Magic Century | 69,95 |
| Int. Superstar Soccer 98 | 69,95 |
| Klax | 69,95 |
| Logical | 64,95 |
| Mario Golf | 69,95 |
| Men in Black | 69,95 |
| NFL Blitz | 69,95 |
| Pocket Bomberman | 69,95 |
| Pokemon Red & Blue Edition | je 69,95 |
| Quest for Camelot | 69,95 |
| R-Type DX | 69,95 |
| Rampage World Tour | 69,95 |
| Rugrats | 69,95 |
| Shadowgate Classic | 69,95 |
| Star Wars: Racer | 69,95 |
| Street Fighter Alpha | 69,95 |
| Super Mario Bros. DX | 69,95 |
| Tetris Deluxe | 49,95 |
| TopGear Rally Rumblepack | 74,95 |
| Turok 2 | 69,95 |

## NEO GEO Pocket

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Grundgerät Pocket Color | 199,00 |
| Headphones SNK | 24,95 |
| Linkkabel Dreamcast Kompatibel | 49,95 |
| Big Tournament Golf Color | 119,95 |
| Crush Roller Color | 99,95 |
| Fatal Fury 1st Contact Color | 119,95 |
| King of Fighters R2 Color | 119,95 |
| Metal Slug 1st Mission Color | 119,95 |
| NeoGeo Cup Plus Color | 99,95 |
| Pocket Tennis Color | 99,95 |
| Puyo Puyo 2 Color | 109,95 |
| Rockman Pocket Color | 119,95 |
| Samurai Shodown 2 Color | 119,95 |
| SNK vs CAPCOM Color | 119,95 |
| Shanghai Mini Color | 119,95 |

## Merchandise

Spieleberater zu aktuellen Spielen

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Ehrgeiz engl. | 34,95 |
| Legend of Legaia engl. | 34,95 |
| Lunar Silverstar Story | 34,95 |
| Ridge Racer Type 4 | 19,95 |
| Silent Hill dt. | 24,95 |
| Star Ocean 2nd Story engl. | 34,95 |
| Syphon Filter engl. | 34,95 |

Soundtracks

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Castlevania 64 | 19,95 |
| Silent Hill | 24,95 |

- -Action Figuren von diversen Spielen
- -Poster solange Vorrat reicht !
- -Zeitschriften & Magazine z.B.GAMEFRONT
- -T-Shirts, Kaputzensweater etc.

RESTPOSTEN div. Zelda Artikel 9,95

Weitere Artikel auf Anfrage !

Fordern Sie unsere kostenlosen Preislisten gegen einen frankierten und an Sie adressierten Rückumschlag an. Der Betrag wird Ihnen bei der nächsten Bestellung gutgeschrieben !




## Digital Video Disk

CODE 2 - Deutsche Titel

| Titel | Preis |
|---|---|
| Bad Boys | 59,95 |
| Blade UK engl. | 69,95 |
| Demolition Man | 49,95 |
| Hudson Hawk | 49,95 |
| Titanic September | 69,95 |

CODE 1 - US Titel

| Titel | Preis |
|---|---|
| 8MM | 74,95 |
| A Bug's Life | 69,95 |
| Analyze This | 69,95 |
| Cruel Intentions | 69,95 |
| Faculty | 79,95 |
| Foolish | 79,95 |
| Texas Blood Money: FDTD2 | 79,95 |
| MTV Celebrity Deathmatch | 69,95 |
| Nightmare Sp.Ed. | 299,95 |
| Payback | 79,95 |
| She's all that | 79,95 |
| Sonic the Hedgehog The Movie | 69,95 |
| The Corruptor | 69,95 |
| The Mod Squad | 69,95 |
| The Mummy September | 79,95 |
| Titanic | 79,95 |
| Virus | 79,95 |
| Wing Commander | 79,95 |
| X-Files THX Remastered | 69,95 |

Titel ab 18, Mangas & Neuheiten auf Anfrage.

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten

EUROCARD MasterCard






Ebertplatz 2
50668 Köln
Montag bis Freitag
10:00 – 19:00 Uhr
Samstag
10:00 – 14:00 Uhr
Fax: 0221 – 1607179

SHADOW MAN

Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

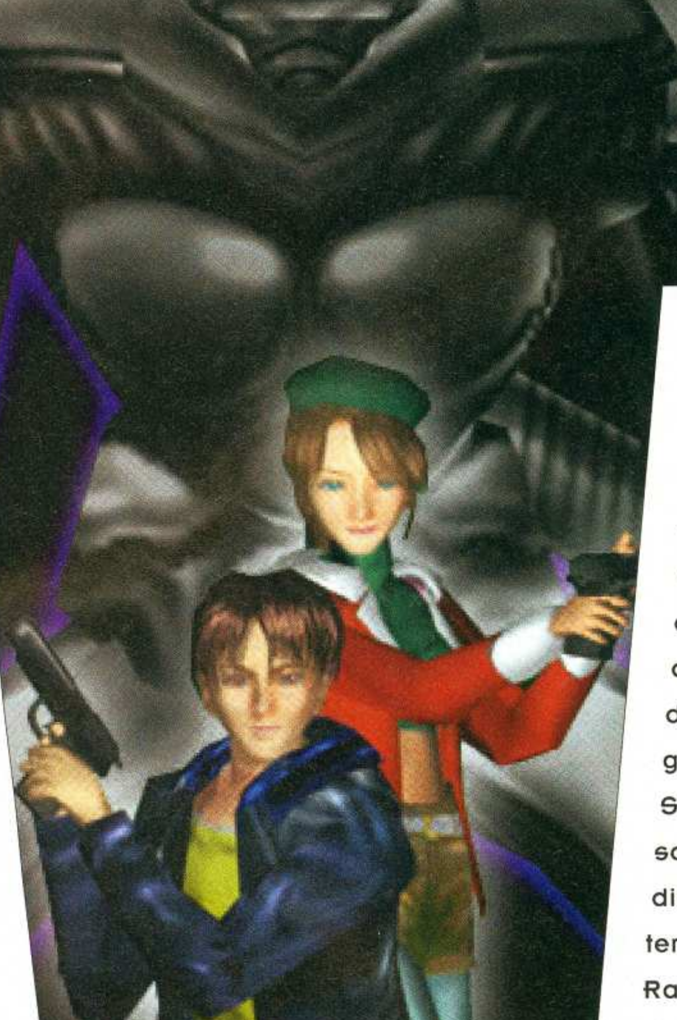
JUMP 'N' RUN®

# 0221-1607111

*Versandkostenfrei Bestellen

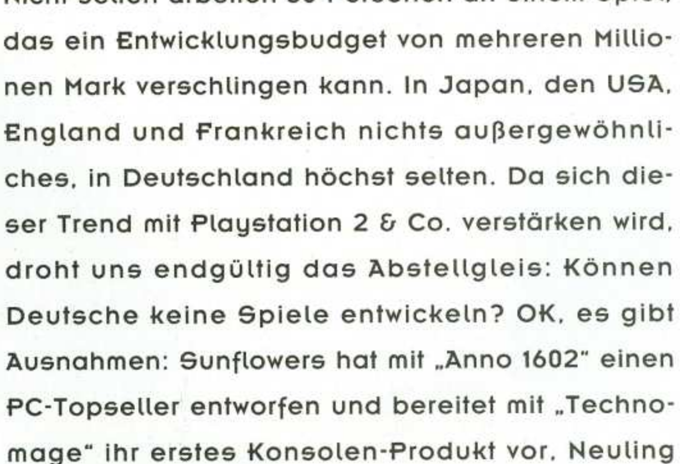
*Wir versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,-. Darunter berechnen wir DM 5,- Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,80 Nachnahmegebühren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service(Berechnung erfolgt nach Aufwand). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Alle Logos, Screenshots und verwendetes Artwork sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt. Händleranfragen erwünscht. Shadowman ist ein eingetragenes Warenzeichen von Acclaim.





# TEAMWORK

Während in der Welt von Lara, Snake und Sonic noch immer Einzelkämpfer dominieren, kommt man im wirklichen Leben meistens nur mit Teamwork weiter. Das gilt für kleine Grüppchen wie die MAN!AC-Redaktion ebenso wie für große Firmen, in denen hunderte oder gar tausende Arbeitnehmer an einem Strang ziehen (sollen). Insbesondere bei der modernen Spieleentwicklung ist Kooperation gefragt: Vorbei die Zeiten, in denen ein begabter Schüler nebenbei ein erfolgreiches Computerspiel schreibt – der Klassenkamerad pinselte mal schnell die Sprites und ein bißchen Landschaftsgrafik. Hinter „Metal Gear Solid", „Sega Rally 2" und „Star Wars: Racer" stecken ganz andere Ressourcen: Spezialisierte Teams scharen sich um den Projektleiter, der alle Aufgaben koordiniert und den internen wie externen Render-, Sound-, KI- und Coder-Profis zuweist. Nicht selten arbeiten 50 Personen an einem Spiel, das ein Entwicklungsbudget von mehreren Millionen Mark verschlingen kann. In Japan, den USA, England und Frankreich nichts außergewöhnliches, in Deutschland höchst selten. Da sich dieser Trend mit Playstation 2 & Co. verstärken wird, droht uns endgültig das Abstellgleis: Können Deutsche keine Spiele entwickeln? OK, es gibt Ausnahmen: Sunflowers hat mit „Anno 1602" einen PC-Topseller entworfen und bereitet mit „Technomage" ihr erstes Konsolen-Produkt vor, Neuling FEB bastelt an „Killer Loop", Factor 5 hält in Kalifornien die deutsche Fahne hoch und Discreet Monsters aus München steigt erfreulich professionell in den Markt ein (siehe Bericht ab Seite 24). Positiv sind auch Meldungen, daß Electronic Arts und Eidos interne Entwicklungsabteilungen in Deutschland aufbauen wollen. Dennoch scheint es, daß die deutsche Spieleentwicklung mittelfristig ein ähnliches Schattendasein fristen wird wie der deutsche Film.





Death Crimson 2 (Ecole, 1999)






Rollentausch: Nach gut dreijähriger Amtszeit verläßt uns Allround-Talent Christian Blendl. Wir bedanken uns für sein Engagement und wünschen ihm auch in Zukunft maximalen Spielspaß. An Christians Stelle tritt Stephan Freundorfer: Der eingefleischte Konsolen-Sammler (hat alleine 500 Spiele für's Atari VCS) arbeitet seit zwei Jahren in der Branche, liebt Renn- und Strategiespiele, Ego-Shooter und makabere Lichtpistolen-Duelle und lacht bevorzugt über die Simpsons, South Park oder Jerry Seinfeld. Ein heiteres Gemüt hat er auch bitter nötig: Freie Wochenenden oder gar Urlaub sind für dieses Jahr nicht geplant...




10 EA lockt mit neuem Rennspielkonzept: Heizt via Schneemobil durch verschneite Berge und Täler.

38 Dreamcast-Titel wie Shen Mue (Bild) läuten sie ein – die nächste Generation der Videospiele. Lest, was Euch im kommenden Jahrtausend erwartet, welche Ideen den Entwicklern durch den Kopf spuken.

20 Nicht nur für Kinder: Acclaims "Revolt" lockt auch ernsthafte Rennfahrer an den Bildschirm.

# MAN!AC

## NEWS



## FEATURE



## TIPS & TRICKS



## RUBRIKEN

# PRESENTS

## PAL-TESTS


66 Bomberman PS


62 Capcom Generations PS


65 Flying Dragon N64



50 G-Police 2: Weapons of Justice PS


57 Chocobo Racing PS

66 Grab des Pharao PS

61 Kagero - Deception 2 PS


60 Legend of Kartia PS


65 Milo's Astro Lanes N64


56 Monster Truck Madness N64


61 Rampage 2 PS


58 Duke Nukem: Zero Hour N64



64 Syphon Filter PS


66 Versailles PS

54 WWF Attitude PS

## IMPORT-TESTS

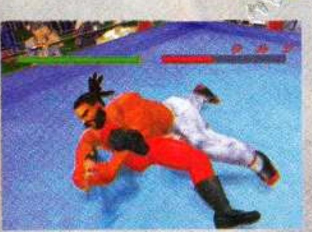

43 Expendable DC



46 Ace Combat 3 PS


45 Buggy Heat DC


47 Fighter Maker PS


44 Giant Gram DC


42 King of Fighters DM 99 DC


45 Street Fighter Zero 3 DC




Wählt Euren Charakter mit Bedacht: Ausgeglichene Fahreigenschaften erleichtern den Einstieg.

Die Ego-Perspektive spielt sich trotz heftigen Umherschaukelns gut

Mit Stunts wie dieser Beingrätsche scheffelt Ihr massig Punkte

Hoppe hoppe Schneemobil, im dichten Nebel seht Ihr wohl nicht viel!

Unterschiedliche Bodenverhältnisse wie Eisschollen und Wasser verlangen gekonntes Manövrieren. Landet Ihr siegreich auf dem ersten Platz, wird gejubelt (Bild links).

In manchen Kursen ackert Ihr durch offene, matschige Stellen und hinterlaßt so eine dreckige Spur im Schnee (Bild oben). Paßt auf bei Sprüngen nahe an Bäumen vorbei – Kollisionen werfen Euch aus dem Sitz.

# Berg- und Talfahrt

**Vor Electronic Arts ist nicht einmal die stille Bergwelt sicher: Mit PS-strotzenden Schneemobilen jagt Ihr vorbei an Gletscherspalten und tödlichen Abhängen.**

Die Masse an Renn- und Sportspielen für die Playstation ist unüberschaubar. Selbst Toptitel wie "Need for Speed: Brennender Asphalt" können sich im Sumpf der monatlichen Neuerscheinungen nur schwer behaupten. Electronic Arts hat deshalb mit "Sled Storm" eine interessante Mixtur in der Mache: Action-, Sport- und Rennelemente garniert mit großzügig gestalteten, winterlichen Pisten – fertig ist der Weihnachtshit.

In "Sled Storm" steigt Ihr mit einem von sechs Charakteren auf ein hochgetuntes Schneemobil und heizt mit drei Konkurrenten über haarsträubende Kurse. Jeder Fahrer besitzt seinen eigenen Schlitten und unterschiedlich ausgeprägte Werte in Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Handling, Stabilität sowie Trickrepertoire. Habt Ihr Euch für einen Recken entschieden, macht Ihr am besten eine Probefahrt im Time-Trial-Modus, um Euch an die Steuerung zu gewöhnen. Neben Gas- sowie Bremsknopf sind die Zeigefinger-Tasten am wichtigsten: Mit L1/R1 neigt Ihr Euch auf die entsprechende Seite und könnt dadurch enge Kurven mit Top-Speed nehmen. Über die anderen beiden Shoulder-Buttons führt Ihr diverse Tricks und Stunts aus. Haltet bei einem Sprung über die zahlreichen Hügel eine Taste gedrückt und bewegt den Steuerknüppel in eine beliebige Richtung – je nach Kombination führt Euer Fahrer dann einen von ca. 50 Tricks aus, u.a. "Superman Airs" und "Heel Clickers". Erfahrene Piloten reihen die Bewegungen aneinander und schaufeln mit Combos massig Punkte, welche im Championship-Mode nach Rennende in bare Münze umgewandelt werden. In diesem Modus dürft Ihr von dem erspiel-




Auf manchen Strecken reiht sich Sprung an Sprung – beachtet die verschiedenfarbigen Markierungen an den Hügelkanten. Blau steht für kleine, rot für große Sprünge.




Nur Eure am Fahrzeug montierten Scheinwerfer erhellen die Piste. Sammelt fleißig Punkte und kauft Euch bessere Halogen-Lampen.







Die Mehrspieler-Modi im Detail: Im Zweispieler-Splitscreen seid Ihr mit zwei CPU-Gegnern unterwegs, zu viert müßt Ihr auf weitere Fahrer verzichten.

ten Geld Upgrades für Euer Schneemobil kaufen: Mehr als 14 Zusatzteile wie stärkerer Motor, zuverlässigere Zündkerzen, leichteres Chassis und griffigere Ketten stehen für den Einbau bereit – die meisten sogar in mehreren Ausbaustufen.
Neben vielen Upgrades sorgen 14 Strecken für langfristige Motivation. Die Pisten sind aufgeteilt in zwei große alpine Gebiete: Auf den "Sno-Cross-Tracks" müßt Ihr mehrere Runden auf abgesteckten Kursen absolvieren. Gespickt mit deftigen Sprüngen, laden sie zu ausgedehnten Trick-Einlagen ein. Eure drei Gegner schubst Ihr dabei mit kräftigen Remplern vom Sitz oder drängt sie in den Fangzaun. Gewinnt Ihr ein Rennen, geht's in der nächsten Runde an einem anderen Ort am Berg weiter. Im Gegensatz zu den sechs klar abgegrenzten Rundkursen im "Sno-Cross", brettert Ihr in den acht "Open Mountain"-Strecken oftmals quer durch die Pampa, immer auf der Suche nach der entscheidenden Abkürzung. Im Laufe eines Wettkampfes rast Ihr über Gletscherzungen, Tiefschnee, Eisplatten, quer durch den Wald oder vorbei an Steilwänden.
Die technische Seite von "Sled Storm" macht bereits einen guten Eindruck: Zwar ploppen einige Landschaftsteile noch recht harsch in's Bild, dafür scrollt die Umgebung flüssig über den Bildschirm. Effekte wie aufwirbelnder Schnee, sichtbare Fahrspuren, wechselnde Wetterverhältnisse und atemberaubende Nachtfahrten mit Echtzeitbeleuchtung haben uns sichtlich beeindruckt. Auch die Mehrspieler-Modi flimmern flott über den Fernseher und heizen die Stimmung an. Soundmäßig hört Ihr vorwiegend rockige Songs sowie die jubilierenden bzw. verärgerten Ausrufe der Fahrer (in englischer Sprache). *os*

GLACICAL GRIND

PERILOUS PASS

EAGLE RIDGE



**Oben seht Ihr drei ausgewählte "Open Mountain"-Kurse, die allesamt vor Abkürzungen nur so strotzen. Abgelegene Abschnitte erreicht Ihr nicht nur durch waghalsige Sprünge, sondern auch über versteckte, meist abgesperrte Alternativ-Routen. In der "Eagle Ridge"-Strecke führt beispielsweise ein Weg durch einen stillgelegten Eisenbahntunnel. Doch Vorsicht: Nicht jede Abkürzung verschafft Euch auch einen Zeitvorsprung. Manche Wege sind mit engen Passagen und tiefen Abgründen nur schwer zu bewältigen.**

GESCHICHTE DES SCHNEEMOBILS

## Vom Transportgerät zum Sportvehikel

Die ersten Versuche, einen fahrenden Schlitten zu bauen, reichen 75 Jahre zurück. Damals waren die Gefährte als Transportmittel für Kranke, Ärzte und Lebensmittel gedacht, um auch in Gegenden mit starken Schneefällen die Grundversorgung sicher zu stellen. 1935 entstand das erste Schneemobil mit Kettenantrieb und vorn befestigten Skiern – zwölf Personen paßten auf dieses "Monster". In den späten 50er Jahren konnte durch kleinere Verbrennungsmotoren die Größe und das Gewicht drastisch reduziert werden, das ein- oder zweisitzige Schneemobil war geboren. Dieser Fortschritt ebnete einer neuen Freizeitsportart den Weg – der "fahrende Schlitten" wurde gesellschaftsfähig. Heute produzieren mehrere Firmen 200.000 Fahrzeuge pro Jahr, die in USA, Kanada und Europa ihren Hauptabsatz finden; bei weltweit mehr als vier Millionen begeisterten Hobbyfahrern nicht verwunderlich. Vor allem in Europa ist der Schneemobilsport schwer im Kommen: Neben steigenden Absatzzahlen sowie hunderten von Vereinen, hat die Touristenbranche das weiße Vergnügen als neue Einnahmequelle entdeckt. Übrigens, der durchschnittliche Schneemobilfahrer ist verheiratet, 41 Jahre alt, verdient 10.000 Mark monatlich und legt pro Saison 2.000 km mit seinem Gefährt zurück. Fangt schon mal an zu sparen!





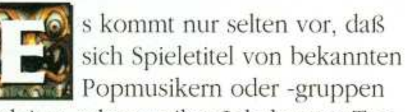





Detailaufnahmen der links angesprochenen Abkürzung: Durchbrecht mit Eurem Schneemobil den Bretterverschlag am Tunneleingang und spart Euch so wertvolle Sekunden.

# RAP RANGELEI & HIP HOP HIEBE

***In ihrer Musik vereint der "Wu-Tang Clan" amerikanische Ghettokultur, klassische Kung-Fu-Thematik und wortgewandten Sprechgesang. Für Activision legen die Kult-Rapper nun einen Auftritt der besonderen Art hin: Als Figuren in einem Prügelspiel.***






Schwerter gegen Fäuste: Das Schärfste, was einige der 21 Charaktere mit sich führen, ist ihre Handkante.













Euer Sieg wird durch eine selbstablaufende "Fatality"-Sequenz belohnt

Es kommt nur selten vor, daß sich Spieletitel von bekannten Popmusikern oder -gruppen herleiten oder gar ihre Inhalte von Topsellern der Charts inspiriert werden. Gerade mal Journey, Michael Jackson und Aerosmith legten in der Vergangenheit einen interaktiven Auftritt auf Konsole hin. Während den amerikanischen 70er-Jahre-Rockern Journey ("Wheel in the sky") bereits auf dem Atari VCS ein kruder Geschicklichkeitstest gewidmet wurde, traten die harten Kollegen um Steve Tyler erst Mitte der Neunziger im Fadenkreuz-Shooter "Revolution X" (diverse Systeme) als zu befreiende Geiseln in Erscheinung. Der "King of Pop" durfte dagegen im Spiel zum Tanzstreifen "Moonwalker" (Master System, Mega Drive) höchstpersönlich bösen Buben den Garaus machen.

Bei "Wu Tang: Shaolin Style" ist es nicht nur der populäre Name, den die amerikanische Hip-Hop-Band "Wu-Tang Clan" zum Spiel beisteuert. Auch der Inhalt basiert auf der Philosophie der neun Rapper, die sich den Shaolin und ihrem Kampfstil verschrieben haben. Nahmen es die Wortkünstler bisher nur mit der Zunge mit ihren Rivalen auf, dürfen ihre digitalen Alter Egos nun die Gegner mit Fäusten, Füßen und allerlei Waffen traktieren.

Zehn dreidimensionale Arenen sind die Austragungsstätten heftiger Prügeleien, die sich durch einige Besonderheiten von der breiten Masse an Beat'em-Ups abheben sollen. So kämpft Ihr nicht nur Mann gegen Mann, bis ein Teilnehmer zum dritten Mal sämtliche Lebensenergie verloren hat, maximal vier Spieler stehen sich gleichzeitig gegenüber. Dabei ergeben sich durch das „Jeder gegen jeden"-Konzept interessante taktische Möglichkeiten. Vorsichtige Spieler gehen zunächst Kämpfen aus dem Weg, um dann geschwächte Charaktere von den Beinen zu holen. Hinterlistige Recken dagegen bearbeiten den Rücken von Gegnern, die gerade in einen Zweikampf verstrickt sind. Allerdings verhindert die geringe Größe der Arenen und der schnelle Spielfluß, daß Ihr dauerhaft von blauen Flecken verschont bleibt.

Neben den Standard-Prügeleien wird "Wu Tang: Shaolin Style" auch einen speziellen Story-Modus besitzen, in dem Ihr alle 36 Kammern (sprich Prüfungen) der Shaolin durchlauft. Bis Ihr allerdings im Finale mit einem übermächtigen Endgegner konfrontiert werdet, müßt Ihr Euer Geschick erst auf vielfältige Art beweisen. Bloßes Plätten aller Gegner genügt oft nicht, in einige Ränge könnt Ihr z.B. nur aufsteigen, wenn Ihr bestimmte Combos beherrscht oder einen Kampf ohne Energieverlust bzw. innerhalb eines Zeitlimits übersteht.

Trotz der im Vierspieler-Modus oft chaotisch anmutenden Szenen, verhindert die geschickte Kameraführung,



ÜBERTRIEBENE HÄRTE

## Ungeliebter Ahne



Was soll schon dabei 'rauskommen, wenn vier Psychopathen zusammengepfercht werden?

Die Idee, vier Kämpfer zur „Jeder gegen jeden"-Prügelei in eine Arena zu stecken, war für die Macher von "Wu Tang: Shaolin Style" – Paradox Development – nicht neu. Die US-amerikanischen Entwickler hatten bereits letztes Jahr für den Publisher Virgin Interactive ein technisch wie spielerisch ähnliches Produkt in Arbeit. Mit der Übernahme eines Großteils der Virgin-Titel durch Electronic Arts landete auch der nahezu fertiggestellte Prügler "Thrill Kill" beim Branchenriesen. Doch EAs hohe Herren entschieden sich im Hinblick auf ihren guten Ruf schnell gegen eine Veröffentlichung. Was ihnen Kopfzerbrechen bereitete, war jedoch nicht die mangelnde Produktqualität, sondern das extrem morbide Szenario des blutigen Gemetzels. Denn nicht einmal indizierte Horrorstreifen konnten mit einem ähnlich großen Staraufgebot bizarrer und perverser Charaktere mithalten. So schwingt ein Foltermeister die Eisenkette, ein irrer Doktor metzelt mit einen Rasiermesser, eine Sado-Krankenschwester in superkurzem Röckchen hat sich auf's Kopfverdrehen spezialisiert und ein Kannibale ist neben seinen scharfen Beißern auch noch mit einem abgetrennten Bein bewaffnet. Und daß eine finale Attacke nicht ohne einen dicken Schwall Blut und dem Verlust diverser Gliedmaßen auskommt, könnt Ihr Euch wahrscheinlich selbst denken. Da auch die Steuerung gruselig ausfiel, war die Einstampfaktion allerdings kein großer Verlust.









Die zwei Säbel des Suang Dao hinterlassen keine klaffenden Wunden, das Blut spritzt dennoch (übrigens auch bei der deutschen Version in roter Farbe).







Nach dem Ableben wird der Spieler sofort wieder mit voller Energieleiste in die Arena teleportiert. Sinkt die Figur ein drittes Mal kraftlos zu Boden, ist die Runde endgültig verloren.

So könnt Ihr Eure Spielfigur nicht nur zu gewöhnlichen Schlägen, Tritten oder Blocks motivieren, sondern auch Kopfscheren ansetzen, Würfe ausführen oder mit wuchtigem Hieb Euren armseligen Gegenüber durch die gesamte Länge der Arena schleudern. Im Drei- oder Vierspieler-Gekloppe lassen daß ein Mitspieler die Übersicht oder seine Figur aus den Augen verliert. Regelmäßige Schwenks und milde Zooms beleben die Szenerie und bringen die detailliert ausgearbeiteten Charaktere optisch eindrucksvoll auf den Bildschirm. Jeder der 21 Kämpen – von denen bisher erst acht zu begutachten sind – verfügt über eigene Kampfstile und Waffen. Clan-Mitglied Shallah Raekwon, stilecht mit Kapuzenshirt und dicker Goldkette, nutzt nur Fäuste und Füße, der Rapper Masta Killah in seinem ninjaartigen Outfit sticht zusätzlich mit einem Dolch zu und der chinesische Glatzkopf Suang Dao läßt zwei Säbel gleichzeitig durch die Luft oder die Körper der Gegner wirbeln. Auch mit Messern oder Kugeln ausgestattete Ketten finden Verwendung, um den Konkurrenten hohe Blutverluste beizufügen.

Zu den neun harten Rappern werden sich im fertigen Spiel zwölf Phantasiefiguren gesellen

Um "Wu Tang: Shaolin Style" nicht den Anschein einer simplen Ghetto-Massenprügelei zu geben, werden die Entwickler jeder einzelnen Spielfigur eine Vielzahl Combos und Specials spendieren, deren Wirksamkeit sich an individuellen Charakterattributen orientiert.

DA GIBT'S WAS AUF DIE OHREN

## Die Band zum Spiel



Nicht nur ihre Liebe zu Rap und Hip Hop verbindet die neun jungen Männer aus dem New Yorker Stadtteil Staten Island. Ihr gemeinsamer Hang zu asiatischen Kampffilmen drückt sich bereits im Bandnamen "Wu-Tang Clan" aus, der auf eine Gruppe von Kriegern im antiken China zurückgeht. Die beherrschten meisterlich die Kunst des Wu-Tang-Schwertkampfes und so definieren sich die Musiker natürlich selbst als Meister des Wortes, mit Texten so scharf wie Rasierklingen. Neben der Bandphilosophie beziehen die Rapper aus den Kung-Fu-Streifen auch Teile ihrer Musik, immer wieder tauchen Samples aus allerlei Hongkong-B-Filmchen, aber auch aus Produktionen wie "Spawn" oder "Die üblichen Verdächtigen" auf. Zwei CDs der Wortkünstler mit so illustren Namen wie Ol' Dirty Bastard, Ghostface Killah oder Inspectah Deck sind bisher erschienen und wurden von den Kritikern hochgelobt. Neben "Enter the Wu-Tang" und "Wu-Tang Forever" gibt es aber auch eine unüberschaubare Zahl von Soloplatten und Projekten einzelner Mitgliedern mit bekannten Künstlern wie Chemical Brothers, Prodigy oder Mariah Carey.



sich mit einigen Special-Moves gar mehrere Gegner gleichzeitig auf's Korn nehmen. Dank "Tekken"-ähnlicher Belegung des Joypads sollten Prügelspieler keine Probleme mit der Steuerung haben.
Der Wu-Tang Clan stellt aber nicht nur seine Bandmitglieder als Spielfiguren zur Verfügung, auch für die musikalische Untermalung zeigen sich die Rapper verantwortlich. Komplette Musikstücke werden zwar nicht den Teppich aus Kampfgeräuschen unterlegen, längere Samples der bandeigenen Bibliothek sollten aber dennoch Hip-Hop-Ambiente erzeugen. *sf*



Stehen sich anfangs noch alle vier Kämpfer gegenüber (rechts oben), haben sich ein paar Sekunden später bereits zwei Gruppen herausgebildet (oben).



| TITEL | Wu Tang: Shaolin Style |
|---|---|
| HERSTELLER | Activision |
| SYSTEM | Playstation |
| BRD-RELEASE | November |

**Vier-Spieler-Ghetto-Prügelei mit schicker Optik: Hoher Kultfaktor dank Hip-Hop-Sound und echten Vorbildern.**




3D oder 2D? "Resident Evil"-Macher Shinji Mikami setzt das Prinzip wechselnder Kameraperspektiven in "Dino Crisis" fort.

Dino im Sturzflug: Ohne Vorwarnung kracht ein kreischender Raptor von der Decke.

Legt Euch nicht mit Rothaarigen an: Regina betrachtet ihre Opfer.

**Dinomania in Japan: Diesmal sorgt nicht Steven "Jurassic Park" Spielberg, sondern "Resident Evil"-Erfinder Shinji Mikami für angsterfüllte Blicke im Land des Lächelns. Damit Ihr heute wißt, welches Kaliber Ihr im November aus dem Waffenschrank holen müßt, begibt sich MAN!AC ins NTSC-Gehege und kämpft gegen metergroße Urzeitbestien um's Überleben.**

Alles am rechten Fleck: Eine seitliche Kamerafahrt zeigt Reginas Proportionen.

Es muß eine Art Tier sein." Apathisch starrt Ihr auf den abgetrennten Oberkörper vor Euch am Boden. Ihr haßt solche Aufträge, bei denen Ihr vor lauter Geheimniskrämerei nicht wißt, mit welcher Art von Gegner Ihr es eigentlich zu tun habt. Rein in den Hubschrauber und per Fallschirm auf die Zielinsel! Euer Informant hatte wie üblich nur vage Auskünfte parat, an deren Wahrheitsgehalt Ihr, ehrlich gesagt, leise Zweifel hegt. „Die geheimen Forschungen beschäftigen sich nicht mit

Polygonreich: Die Dinos sehen einfach umwerfend aus!

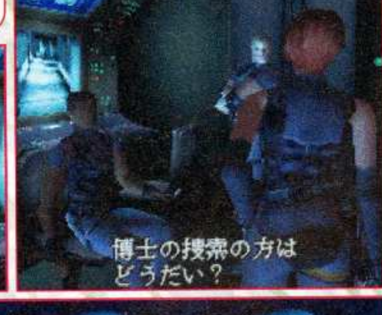
Mit dem Rücken an der Wand, ist die Gefahr nur schwer gebannt.

Detailreich inszeniert: Leuchtendes Mündungsfeuer und...

...umherfliegende Patronenhülsen sorgen für eine prickelnde Atmosphäre..

Der T-Rex hat Hunger: Ein toter Arzt dient der Urzeitbestie als Appetitanreger.




Im Kontrollraum besprecht Ihr das weitere Vorgehen. Rechts unten ein Bild der Karte.



SAURIER-ARTEN






## „Kleiner Hüpfer"

Der „Kleine Hüpfer" (schreibt uns, wenn Ihr den Namen dieser Dino-Art wißt) ist eher ungefährlich, mit einem Schuß habt Ihr ihn erlegt. Dieses mehr belustigende denn furchterregende Urzeitmonster greift jedoch gerne zusammen mit ein paar Artgenossen an. In diesem Fall solltet Ihr zu schwerem Kaliber greifen und mehrere Hüpfer mit einem Schuß wegblasen.



## Raptor

Den Raptoren begegnet Ihr in „Dino Crisis" von allen Saurier-Arten am häufigsten. Er ist sehr flink und „spielt" gerne mit Euch (siehe Bild). Laßt ihn nicht an Euch herankommen; lauft lieber davon, bevor Ihr Euch auf einen Nahkampf einlaßt. Im „Easy"-Modus reichen drei Schüsse aus der Pistole, auf „Normal" greift Ihr am besten zur durchschlagskräftigen Shotgun.



## Pteranodon

Der Pteranodon ist eine Mischung aus Vogel und Reptil. Mit Vorliebe stößt er Euch auf den Boden, packt Euch dann an den Armen und läßt Euch aus der Höhe auf den harten Boden plumpsen. Als „Dank" solltet Ihr zur Pistole greifen und seinen ledernen Flügeln einige Loch-Verzierungen hinzufügen. Ist Euch die Munition ausgegangen, weicht Ihr im Zickzackkurs seinen Attacken aus.



## Tyrannosaurus Rex

Der „T-Rex" läßt sich von Pistolenkügelchen nicht beeindrucken. Allenfalls bei Schüssen aus der Shotgun weicht er zurück. Erlegen könnt Ihr dieses Ungetüm mit ein bißchen Schrot freilich nicht, dazu ist ein anderes Kaliber notwendig. Zum Glück begegnet Ihr dem Tyrannosaurus Rex selten, die wenigen Kontakte sorgen jedoch für heftiges Klappern der Herzkammern...

# krise

einer Waffe", hieß es. Haha. Für Waffenexperimente ist eine Militärbasis ja auch der völlig falsche Platz! Als der Name „Dr. Kirk" fällt, werdet Ihr aber doch stutzig. Dr. Kirk machte sich vor Jahren mit einer neuartigen, schadstoffreien Energiegewinnung einen Namen. Kurz nachdem die Regierung die finanzielle Unterstützung für sein Projekt kappte, kam der Professor während eines Experiments um's Leben. So hieß es zumindest. Dementsprechend überrascht seid Ihr darüber, daß der totgeglaubte Dr. Kirk in besagter Militärbasis gesichtet wurde. Der Auftrag könnte doch ganz interessant werden...

## Regina in Not

Nun steht Ihr hier, mit einer zerstückelten Leiche auf dem Boden und einem unbekannten, aber offensichtlich sehr gefährlichen Gegner – irgendwo hier draußen. Vorsichtig wagt Ihr Euch in den Maschinenschuppen und setzt den Generator in Gang. Plötzlich hört Ihr Schüsse, dann einen Schrei. Als Ihr mit zittriger Hand die Tür nach draußen öffnet, ist niemand zu sehen. Nach wenigen Schritten bemerkt Ihr eine dicke Blutspur, die vorher ganz bestimmt noch nicht da war. Sie reicht so weit wie Euer Blick und Euch wird klar: Wer immer hier verletzt wurde, muß nun ziemlich blaß aussehen. Doch Euch bleibt keine Zeit mehr, diesen makaberen Gedanken weiterzuverfolgen. Laute, polternde Schritte nähern sich, dann stockt Euch der Atem. Ein grünes Reptil mit spitzen Zähnen und scharfen Krallen steht vor Euch, faucht wütend und springt dann mit weitem Satz auf Euch zu. Bevor Euch klar wird, mit wem oder was Ihr es hier zu tun habt, setzt Euer Lebenserhaltungstrieb Eure Beine in Bewegung; geistesabwesend rennt Ihr in Richtung Haus. Gerade noch rechtzeitig fällt das Zauntor hinter Euch ins Schloß. Das Reptil kracht mit voller Wucht in das Gitter. Zu Tode erschrocken dreht Ihr Euch um und blickt in's Gesicht Eures dickhäutigen Feindes. Dieser wendet, nimmt Anlauf, und springt in hohem Bogen über den Zaun. Höchste Zeit, Eure Flucht fortzusetzen! Per Funk teilt Euch der Kollege mit, daß er soeben die Tür in's Innere des Gebäudes entriegelt hat – keine Sekunde zu früh! Ihr seid in Sicherheit. Vorerst...





Überraschungsangriff: Ein Dino begräbt Euch unter seinem dicken Körper, erst mit Waffengewalt bringt Ihr ihn zur Räson.





RESIDENT EVIL VS. DINO CRISIS

# Zwist unter Frauen



REGINA: „Verglichen mit meiner Dino-Jagd auf der Todesinsel war ja Dein Job in 'Resident Evil' kinderleicht! Die Zombies schlurften langsam auf Dich zu; Du hattest genügend Zeit, um durchzuladen und abzudrücken. Bei 'Dino Crisis' erreicht das Grauen eine neue Qualität, denn diese Bestien haben flinke Beine, scharfe Zähne und den Killerinstinkt im Blut! Hätte ich nicht meine guten Freunde 'Mr. 9mm', 'Bloody Shotgun' und 'Speedy Automatik' dabei, wäre ich schon längst in der Darmflora eines T-Rex gelandet!"

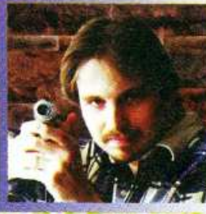
JILL: „Dafür wirst Du in Echtzeit in Szene gesetzt! Bei mir gab's keine Verfolgungsjagden, keine Kameraschwenks. Du spielst in einem Hollywood-Streifen, ich nur in einem B-Film."

REGINA: „Beklag' Dich nur! Bei Dir war die Grafik wenigstens schön bunt. In meinem 'Hollywood-Streifen', wie Du 'Dino Crisis' bezeichnest, sind viele Gänge eintönig grau. Die Verfolgungsjagden sind eher selten, die Kameraschwenks zu unspektakulär, um diesen Mangel auszugleichen. Außerdem ist die Musik nicht besonders fesselnd, der Kollege Harry Mason in 'Silent Hill' hatte da mehr Glück – oder Pech, je nach Betrachtungsweise."

JILL: „OK, die Umgebung in 'Resident Evil' ist vielleicht hübscher. Aber Deine Dinos sehen grandios aus, und erst diese geschmeidigen Bewegungsanimationen – zum Dahinschmelzen."

REGINA: „Wohl eher zum Dahinsiechen, wenn Du nicht aufpaßt. Auf 'Normal' ist mein Abenteuer unheimlich schwer, da bekommt ja die härteste Frau Angstzustände! Die Rätsel sind wiederum simpel, meine Kombinationsgabe wird bisweilen unterfordert."





JILL: „Aber Du mußt doch zugeben, daß 'Dino Crisis' trotz kleinerer Schwächen ein effektvolles, anspruchsvolles Action-Adventure geworden ist."

REGINA: „Klar, für mich als Heldin wider Willen ist's hart, aber der Spieler wird's sicher mögen. Vor allem natürlich, weil ich hübscher bin als Du!"

JILL: „Wenn man 'hübscher' auf die Oberweite bezieht..."

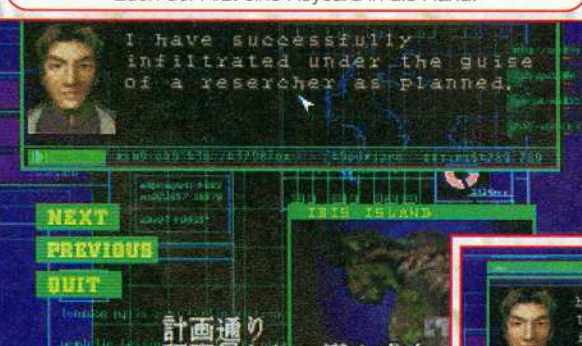


# In der Hauptrolle

Packende Anfangsminuten bringen Euch in Ballerlaune. Mit einem Gegner, der Eure Kameraden in Stücke reißt, kann man kein Mitleid haben. Bereit, der Dino-Krise ein Ende zu machen, begebt Ihr Euch in ein interaktives Horrormovie, das auf den ersten Blick stark an Capcoms „Resident Evil" erinnert. Dank der Tatsache, daß in „Dino Crisis" alle Charaktere sowie die komplette Umgebung aus Echtzeit-Polygonen bestehen, können Eure Aktionen problemlos aus wechselnden Perspektiven gezeigt werden. Bildschnitte, nach denen Ihr Euch plötzlich von vorne bzw. aus erhöhter oder bodennaher Stelle seht, sind für Shinji Mikami auch weiterhin das perfekte Stilmittel für eine filmnahe Präsentation seiner Action-Adventures. Trotzdem ist die 3D-Gestaltung kein Marketing-Gag, sondern wird für dynamische Kameraschwenks genutzt. War bei „Resident Evil" das Objektiv in jedem Raum fixiert, sitzt der virtuelle Kameramann am „Dino Crisis"-Set oftmals auf Schienen und begleitet Euch von hinten oder von der Seite. Verfolgungsjagden mit schnellen Raptoren im Nacken wirken dadurch ungemein bedrohlich. Doch auch im Nahkampf ist die Dino-Schar gefährlich genug. Vergeßt träge Zombies mit statischen Bewegungen, die allenfalls in der Gruppe für Gefahr sorgen. In „Dino Crisis" werdet Ihr mit instinktgesteuerten Raubtieren konfrontiert – und die sind keine Vegetarier! Ihr allerdings auch nicht; mit 9mm-Knarre, Shotgun, Automatik und Raketenwerfer macht Ihr deutlich, daß Ihr nicht viel von einer Dino-Krise haltet. Shotgun und Automatik lassen sich übrigens mit unterschiedlicher Munition bestücken: Während Ihr mit Betäubungsmunition das Urzeitmonster in den Ruheschlaf schickt, richtet Ihr mit Schrotkugeln eine blutige Schweinerei an. Im Laufe des Spiels baut Ihr außerdem Eure Pistole



"Die werden Sie brauchen": Kurz vor dem Exitus drückt Euch der Arzt eine Keycard in die Hand.

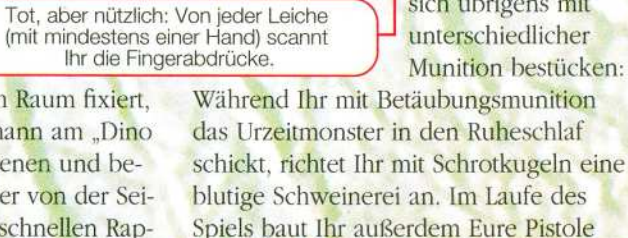
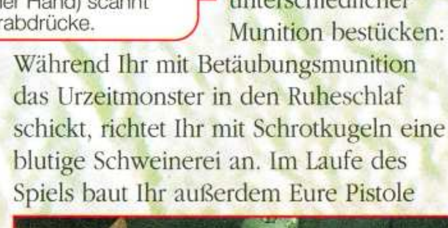




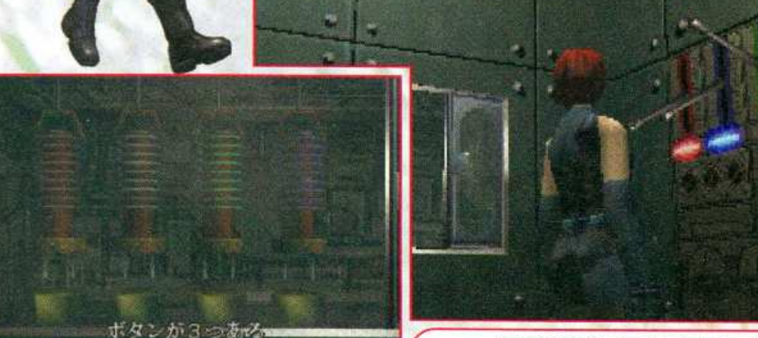





Unvollständig: In den Ausführungen Eures Informanten ist keine Rede von gefräßigen Dinos.

Tot, aber nützlich: Von jeder Leiche (mit mindestens einer Hand) scannt Ihr die Fingerabdrücke.




Bringt die Spulen in die richtige Reihenfolge...

...und betätigt dann die Hebel. Die Farbkodierung ist der Schlüssel.




Mit einem Kran verlagert Ihr Kisten und macht den Weg frei

Alter Hut: Regale lassen sich verschieben.



Nicht nur Eure Heldin Regina, sondern vor allem die riesigen Dinos wurden detailreich gestaltet und sind hervorragend animiert.

EURE ERSTEN SCHRITTE

## Die Gefahr wird sichtbar

**Der Schrecken kommt langsam, aber gewaltig. Schockierende Erlebnisse verursachen Beklemmung, dann kommt es zur ersten Konfrontation. Wir haben uns auf die Lauer gelegt und die Ereignisse der ersten Minuten mit der Kamera festgehalten.**




"Einer in's Haus, einer bleibt bei mir": Commander Gail gibt Kommandos...



...und stößt auf eine Blutspur. "Das Blut ist noch warm."



Ihr macht eine schreckliche Entdeckung – eine zerstückelte Leiche.



Wohin führt diese Blutspur? Eigentlich wollt Ihr die Antwort gar nicht wissen.



Aus den Augen eines Dinos: Der Boden bebt, die Kamera wackelt im Schritt.



Im Angesicht des Todes: Wer sich zuletzt bewegt, verliert!

zur Megawumme aus. Extras lassen sich wie bei "Resident Evil" mischen, um z.B. ein "Wundermittel" zu erstellen. Euer Gesundheitszustand wird in "Dino Crisis" nicht anhand Eures Portraits dargestellt – wie es Euch geht, zeigt Euer Gang. Seid Ihr leicht verletzt, tropft das Blut auf den Boden. Nähert sich Euer Zustand dem kritischen Bereich, preßt Ihr Eure Hand an die Brust und schlurft gebückt davon. Nicht nur Durchhaltevermögen, sondern auch Köpfchen ist bei Eurem Abenteuer in der Militärbasis gefragt. Viele Türen sind verschlossen, per Keycard oder Code-Rätsel verschafft Ihr Euch Einlaß. "Top Secret"-Räume sind allerdings mit einem speziellen Sicherheitssystem versperrt – zur Identifikation dient der Fingerabdruck! Zum Glück findet Ihr einen Scanner, mit dem Ihr die Abdrücke toter Mitarbeiter einlesen und an den entsprechenden Türen als Schlüssel nutzen könnt. Neben der Schlüsselsuche gibt es aber noch andere Denkaufgaben, einige zeigen Euch die Bilder links.

Euer Abenteuer läuft zwar weitgehend linear ab, an manchen Stellen beeinflussen Eure Entscheidungen aber den weiteren Verlauf der Handlung – "Resident Evil"-Spieler kennen das Prinzip bereits aus dem ersten Teil der Serie.

## T-Rex für Dich

Vorsichtig tastet Ihr Euch in der Militärbasis voran, als Ihr an eine Laserschranke kommt. Hier geht's nicht weiter! Einziger Ausweg: Der Lüftungsschacht. Ihr klettert nach oben, die Musik tönt noch düsterer – jetzt wird doch wohl kein Dino aufkreuzen! Zum Glück erspäht Ihr schon den Ausgang; ohne lange zu überlegen seilt Ihr Euch wieder ab. Ihr betretet einen Raum und hört von weitem das tiefe Knurren eines dickhäutigen Fleischfressers. Ihr lauft zwei Schritte nach vorn, da schnellt Eure Hand wie ferngesteuert zur Seite – willkommen, automa-




Walkie-Talkie der Generation Next: Mit Eurem Funkgerät am Arm haltet Ihr Kontakt zu Euren Kollegen.

tische Zielerfassung! Für einen Schuß reicht Eure Zeit, dann springt ein Raptor mit voller Wucht auf Euch zu. Von dem Ungetüm fast zerquetscht, stoßt Ihr ihn mit letzter Kraft weg und feuert ein zweites Mal auf ihn. Jetzt wird er richtig sauer: Mit einem Schwanzschwinger schlägt er Euch die Pistole aus der Hand und packt Euch dann am Bein. Sekundenlang werdet Ihr durch die Luft gewirbelt. Als Ihr endlich wieder auf den Beinen seid, seht Ihr Euer Blut auf den Boden tropfen. „Schnell weg hier“, schießt es Euch durch den Kopf. Ihr schnappt Eure Pistole und verlaßt mit letzter Kraft den Raum. Gerade als Ihr ein Medipak benutzen wollt, zuckt Ihr von einem lauten Knall aufgeschreckt zusammen. Die Kamera schwenkt auf die Tür, durch die sich Euer Widersacher seinen Weg zu Euch bahnt. „So ein Mist!“ denkt Ihr. „Der läßt sich ja nicht einmal von geschlossenen Türen aufhalten!“ Wie wahr. Doch Bangemachen gilt nicht. Ihr nutzt kurze Orientierungsschwierigkeiten des Raptors für die finalen Schüsse. Geschafft! Doch ein noch größerer Dino wartet im nächsten Raum: Der T-Rex! Zuerst erspäht Ihr aber einen Verletzten, der kurze Zeit später dahinscheidet. Als Ihr zwecks Anteilnahme einen Moment innehaltet, kracht völlig unerwartet der Kopf eines T-Rex durch die Fensterscheibe und schnappt sich den toten Arzt. Satt? Leider noch nicht! Mit weit aufgerissenem Maul trachtet das hungrige Monster auch nach Eurem Leben – so habt Ihr Euch Euer Ende nicht vorgestellt... *ts*

### Import-freudigen

**Playstation-Jägern sei vom Kauf der japanischen Version abgeraten. Zwar ertönt die Sprachausgabe in Zwischensequenzen und Dialogen auf verständlichem Englisch; Menüs, Untertitel und vor allem lösungsrelevante Schriftstücke erscheinen jedoch in japanischen Schriftzeichen.**

**Bei Redaktionsschluß konnte uns Interplay/Virgin, zuständig für Vertrieb und Lokalisierung der deutschen Version, noch nicht sagen, ob die Stimmen für die PAL-Version synchronisiert werden. Deutsche Untertitel und Menüs gibt's auf jeden Fall.**



TITEL
Dino Crisis
HERSTELLER
Capcom
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
November

**Mikami erweckt die Dinos zu neuem Leben: Spannungsgeladenes Horror-Abenteuer mit blutiger Action und grandiosen Gegnern.**

DREI ABSPÄNNE

## Feurige Showdowns



Feuer, Strom, Chaos: Die Militärbasis droht zu explodieren.

Habt Ihr „Dino Crisis“ durchgespielt, muß der „Panikhorror“ noch lange nicht in der Ecke landen. Abhängig von Eurem Verhalten in bestimmten Schlüsselszenen bekommt Ihr drei unterschiedliche Showdowns mit Eurem Hauptfeind, dem T-Rex zu sehen. Nach dem ersten Durchspielen werden außerdem drei „Secret Missions“ freigeschaltet – kleinere Szenarien in der „Dino Crisis“-Umgebung.



Seine letzten Sekunden? Ob der T-Rex überlebt, wird nicht verraten.



Von den Geschehnissen gezeichnet, verlassen die Protagonisten den Schauplatz.

Damit niemand über- bzw. unterfordert wird, gibt's wieder zwei Schwierigkeitsgrade: Auf „Easy“ reichen Munition und Verbandmaterial locker, bei „Normal“ haben jedoch selbst „Resident Evil“-gestählte Ballerexperten ihre Probleme. Nur wenn Ihr manchem Scharmützel aus dem Weg geht, habt Ihr für die fetten Gegner noch Kugeln übrig.







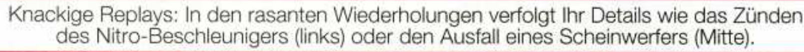


Tornado voraus: Weicht bei „Speed Devils" lieber aus, bevor Eure Karosserie mit Hochdruck poliert wird (links).

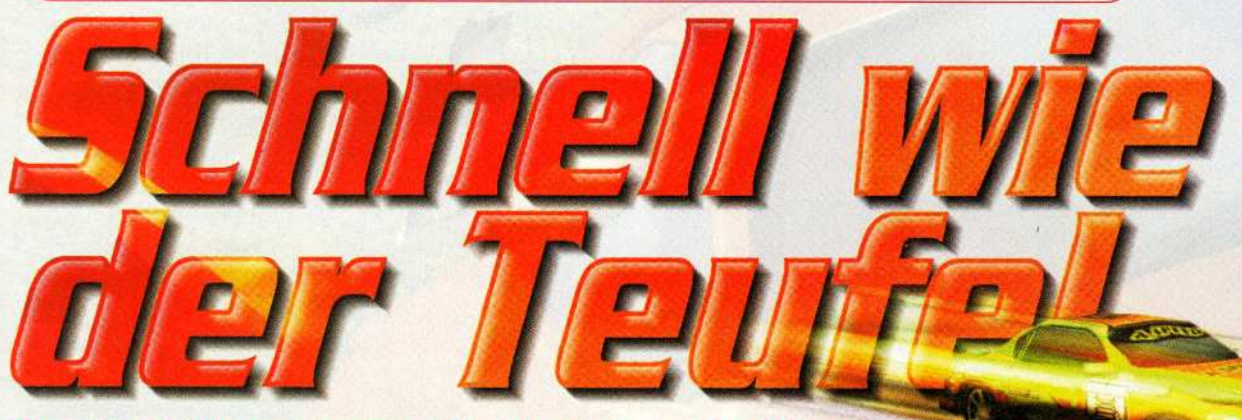
Gemein: Ob der LKW durch Zufall am Scheitelpunkt einer Kurve steht?







Knackige Replays: In den rasanten Wiederholungen verfolgt Ihr Details wie das Zünden des Nitro-Beschleunigers (links) oder den Ausfall eines Scheinwerfers (Mitte).



# Schnell wie der Teufel

Bullig, schnell und schön anzuschauen: Zwei "Muscle Cars" Kopf an Kopf.

**Rasante Franzosen: Mit dem Arcade-Racer „Speed Devils" schickt Ubi Soft bereits ihren dritten Dreamcast-Renner an den Start. Außerdem werden „Racing Simulation 2" und „Redline Racer" für Europa generalüberholt.**



Ein Kanadier in Paris: "Speed Devils"-Producer Alexandre Thabet bei der Pressevorführung.

Neben Infogrames Europas fleissigster Dreamcast-Entwickler, will Ubi Soft vom erhofften Starterfolg der neuen Sega-Konsole profitieren. Ob Arcadefreak, Simulationsfanatiker oder Motorradfetischist – jeder Rennspielfan wird im Portfolio der Franzosen fündig. Das Internationale Automobilzentrum in Paris war der passende Ort für einen intensiven Blick unter Ubi Softs Kühlerhauben.

**Speed Devils** erfüllt alle Voraussetzungen eines motivierenden Arcade-Racers: Der Fuhrpark besteht aus zehn PS-starken „Muscle Cars", die Ihr auf der Piste nach Lust und Laune zerlegen könnt. Bei robuster Fahrweise lotet Ihr nicht nur die Knautschzone Eures Boliden aus, sondern laßt mit geschicktem Crashverhalten auch den Kofferraumdeckel davonsegeln. Spätestens wenn Euer Wagen nur noch über die Strecke kriecht, und das Lenkverhalten an einen Elefanten auf Rädern erinnert, solltet Ihr Euch einen anderen Fahrstil angewöhnen. Denn eine Reparatur kostet viel Geld, auch Euer Tuning-Händler läßt sich nicht mit warmen Worten abspeisen. Nur mit dem nötigen Schotter kommt Ihr an bessere Reifen, eine robustere Karosserie oder einen streßhemmenden Radarwarner. Wenn Ihr Euren personalisierten Gegnern den Auspuff zeigt, gönnt Ihr Euch schon bald einen nigelnagelneuen Wagen. Ähnlich wie bei „NfS: Brennender Asphalt" dürft Ihr außerdem einen Kontrahenten zum Duell fordern und als Sieger seine Karosse einheimsen.

Ein Italiener in Paris: Der Ferrari 365 GTB (modifizierte Version mit Klappscheinwerfern).

Das Fahrverhalten Eurer Boliden ist Arcade-like: Drifts gelingen nur bei Bremseneinsatz, realistisches Trägheitsempfinden spürt Ihr kaum. Umso herausfordernder sind die 13 interaktiven Strecken, die dank zahlreicher Animationen, wechselnder Streckenführung (Schranken, Baustellen) und jeder Menge Abkürzungen einen bleibenden Eindruck hinterlassen. So werdet Ihr in Nevada (Area 51) fast von einem abstürzenden UFO erschlagen, in Hollywood saust Ihr einem riesigen T-Rex durch die dickhäutigen Beine. Dazu kommen besonders schräge Szenarien wie „Hollywood Disaster" (Hollywood nach einem Erdbeben), „Lousiana Tornado" oder „Aspen Heavy Winter".

Für zwei Rennteufel hat sich Ubi Soft witzige Modi einfallen lassen: Einmal müßt Ihr in „Micro Machines"-Manier Euren Gegner abhängen; bei „Jäger und Gejagter" startet Ihr mit Rückstand und müßt den Vordermann überholen – oder umgekehrt.

Grafisch gefallen vor allem die durchgestylten „Muscle





Grafisch einen Gang höher: Aus "Redline Racer" (links) wird "Suzuki Alstare Racing".



PAL-Vorteil: Mehr Hintergrunddetails, dank "Multi-Texturing" sieht nicht jede Graspartie gleich aus.



Mit Lizenz und "echten" Maschinen: "Suzuki Alstare Racing" erscheint im Oktober.

Cars“, deren Chrom in der Sonne glänzt und die Umgebung widerspiegelt. Da tut's richtig weh, wenn nach mehreren Crashs vom ursprünglichen Vorzeigeboliden nicht mehr viel übrigbleibt. Dann erfreut Ihr Euch aber immer noch an der ansehnlichen und detailreichen Umgebung. Die Fernsicht ist zudem ausgezeichnet und läßt „Pop-Up-Playstation“ und „Nebel-Nintendo“ vergessen.

Ebenfalls in Paris zu sehen war die Europa-Version von **Racing Simulation 2**. Die Franzosen geben sich dabei nicht mit einer bloßen PAL-Konvertierung zufrieden; die Optik der Formel-1-Simulation wurde weiter verbessert (siehe Vergleichsfotos). Zudem wurden die Motorengeräusche überarbeitet, ein neuer Soundtrack eingespielt und das Intro geändert. Neben einer intuitiveren Menüführung und veränderten Kameraperspektiven wurden zur Spannungssteigerung nun Checkpoints in den Arcade-Modus eingebaut.

Auf den Oktober verschoben wurde die Veröffentlichung von „Redline Racer“, das in Europa den Namen **Suzuki Alstare Racing** trägt. Dank Lizenz nehmen deutsche Motoradfans auf originalgetreuen Suzuki-Alstare-Maschinen Platz und schlüpfen in die Lederkombi von Stephane Chambon oder Perfrancesco Chili. Daneben wird das Fahrverhalten geändert und die Grafik überarbeitet. *ts*



Weihnachten hüpft Ubi-Soft-Maskottchen „Rayman“ auf den Dreamcast

**Fünf Dreamcast-Spiele bringt Ubi Soft in den ersten sechs Monaten auf den Markt. Neben den Rennspielen setzt Ubi Soft vor allem auf den Namen "Rayman": Das Hausmaskottchen feiert in „Rayman 2 - The Great Escape“ sein Comeback und tritt in Konkurrenz**





"Wing Commander" unter Wasser: Das grafisch opulente "Deep Fighter".

**zu Segas „Sonic Adventure“. Ubi Softs fünftes Dreamcast-Projekt ist das Unterwasser-Epos „Deep Fighter“: Ihr kämpft als Söldner für harte Dollars, treibt Handel und kauft Euch mit dem Erlös ein besseres Boot.**



| Titel | Speed Devils | Racing Simulation 2 | Suzuki Alstare Racing |
|---|---|---|---|
| Hersteller | Ubi Soft | Ubi Soft | Ubi Soft |
| System | Dreamcast | Dreamcast | Dreamcast |
| BRD-Release | September | September | Oktober |
| Fazit | Rasanter Arcade-Racer mit motivierendem Cash-Modus, spektakulären Strecken und schrottbaren Muscle-Cars. | Noch schöner, noch besser: Anspruchsvoller F1-Renner – bei uns mit verbesserter Optik und cooler Präsentation. | "Redline Racer" in neuer (Lizenz-) Verkleidung: Neben dem Namen ändern sich auch Handling und Wettbewerbsmodus. |





Das beste Konsolen-Formel-1 in der Tuning-Garage: Für den Europastart wird "Racing Simulation 2" nochmal kräftig verbessert.

# PIRATEN

**Die Branche atmet auf: Sony hat endlich einen wirkungsvollen Kopierschutz für Playstation-CDs entwickelt, fünf Unternehmen sichern Ihre Spiele bereits gegen Software Piraterie. Im Zuge dieser Maßnahme veröffentlicht Sony eine neue Playstation-Revision – ohne I/O-Port für Gamebuster & Co.**

NEUER KOPIERSCHUTZ

## Die Fakten

**Sonys Kopierschutz bringt nicht nur Einschränkungen für Software-Piraten, sondern auch für den ehrlichen Käufer. Wir zeigen Euch, was sich ändert.**

**Raubkopien laufen nur im Demo-Modus**

Nach dem illegalen Brennen kommt das "böse" Erwachen: Wird die Raubkopie auf einer Playstation mit „Goldchip" gestartet, wird automatisch die Joypad-Erkennung deaktiviert. Der Software-Pirat kann nicht in's Spiel eingreifen. Da die meisten Spiele in diesem Fall eine Demo starten, sieht der Raubkopierer zumindest, was er verpaßt! MAN!AC meint: Gut so!

**Geschütze Originale vertragen sich nicht mit Schummelmodulen**

Steckt ein Cheatmodul wie der Gamebuster, Xploder oder Activator im I/O-Port Eurer Playstation, läuft das Spiel mit dem neuen Kopierschutz nicht. Auf Wiedersehen, Gamebuster-Codes und weitere Komfortfunktionen. MAN!AC meint: Schade drum!

**Fünf Anbieter schützen ihre Spiele bereits**

Playstation-CDs von Sony, Eidos, Infogrames, Electronic Arts und Konami werden ab sofort mit dem neuen Kopierschutz versehen. Dies betrifft z. B. die Toptitel „Ape Escape", „Soul Reaver" und „V-Rally 2". Kurz nach Redaktionsschluß veranstaltete Sony ein Meeting mit allen wichtigen europäischen Publishern, in dem der Kopierschutz erläutert und langfristige Strategien festgelegt wurden. In der nächsten MAN!AC erfahrt Ihr genaueres!

Auf neuen Playstations nicht mehr einsetzbar: Cheat-Module wie der Xploder.

Seit CD-Brenner für unter 1.000 Mark angeboten werden, hat sich die Software-Piraterie in Deutschland drastisch ausgeweitet. Vor allem Spielehersteller, die sich durch die CD-ROM auf der sicheren Seite wähnten, mußten sich wieder Gedanken über geeignete Gegenmaßnahmen machen. Dabei kam der Preisverfall von CD-Recordern nicht überraschend, jeder Software-Anbieter hätte eigentlich genügend Zeit gehabt, um einen wirksamen Kopierschutz zu erarbeiten. Auch Sony, selbst Anbieter von CD-Brennern, kann nicht behaupten, von der Kopier-Problematik überrascht worden zu sein. Trotzdem dauerte es lange, bis Sony konkrete Maßnahmen ergriff, um Third-Parties und sich selbst vor kopierbedingten Umsatzeinbußen zu schützen. Erst Ende '98 experimentierte Sony mit mehreren Kopierschutzvarianten, eine davon kam bei der europäischen Sony-Entwicklung „Medievil" zum Einsatz. Doch nur wenige Tage später tauchten im Internet erste Programme auf, die den Schutz umgingen und das Erstellen einer funktionstüchtigen Kopie ermöglichten.

Trotzdem: Die große Masse an Gelegenheitskopierern wurde abgeschreckt – ein erster Erfolg gegen Software-Diebe.

Nun hofft Sony, einen dauerhaft wirksamen Schutz gefunden zu haben. Der neue Kopierschutz verhindert zwar nicht, daß eine Kopie erstellt wird; diese läßt sich jedoch wegen fehlender Joypad-Aktivierung allenfalls als Demo nutzen – nach dem Motto „Sieh nur, was Du verpaßt!"

In Japan wird ein ähnlicher Kopierschutz seit März diesen Jahres eingesetzt. Dieser geht noch einen Schritt weiter; das japanische „Final Fantasy 8" beispielsweise verweigert auf jeder umgebauten Playstation ihren Dienst – egal ob Original oder Kopie. Da in Japan umgebaute Playstations nur zum Zwecke der Software-Piraterie eingesetzt werden – kaum ein Japaner spielt Importe – eine aus Unternehmenssicht nachvollziehbare Entscheidung. Positiver Nebeneffekt für Sony: Auch auf umgebauten Playstations deutscher Importfans laufen geschützte japanische Spiele nicht.

Daß sich die Einführung in Europa verzögert hat, begründet Sony mit der "reaktiven Haltung der Hersteller". Im Klartext sind damit neue Versionen der "Goldchips" gemeint, mit denen Raubkopien abgespielt werden können.

SONY BERUHIGT DEN HANDEL

## Playstation ist Jahr-2000 kompatibel

Jetzt ist es offiziell – die Playstation übersteht den Jahrtausendsprung! Eigentlich gab's daran nie Zweifel, trotzdem sah sich Sony veranlaßt, den Handel über diese Tatsache aufzuklären. Da keine „zeitabhängigen Komponenten" in der Playstation verbaut wurden, gäbe es zur Millennium-Wende keine Schwierigkeiten. Na hoffentlich! Man stelle sich vor, jedes Spiel würde plötzlich hundert Jahre früher spielen! Bei „Ridge Racer Type 4" sitzt Ihr nicht in superschnellen Sportflitzern, sondern in Carl Benz' Patentwagen und rast statt mit 300 nur mit 14 km/h durch die Gegend. In „Driver" flieht Ihr auf einem Pferd vor dem Sheriff, in „FIFA 1900" steuert Ihr "Lodda" Matthäus im Teeniealter. Außerdem wäre Lara Croft noch nicht geboren – schreckliche Vorstellung! Aber genug der Hirngespinste, es gibt wichtigeres zu tun! Wir rufen jetzt bei Swatch an und fragen, ob unsere Armbanduhren Jahr-2000 kompatibel sind...


Tom Friedmann, Marketing- und PR-Manager von Fire International

## „Wir rechnen mit Verlusten im sechs

**Tom Friedmann ist zuständig für Marketing und PR beim Zubehör-Anbieter Fire International (Xploder). Wir unterhielten uns mit ihm über die Auswirkungen der neuen Playstation-Hardware-Revision auf den Zubehörmarkt.**

**Was sagen Sie dazu, daß Sonys neueste Playstation-Version ohne "Parallel I/O"-Port auskommen muß?**

TOM FRIEDMANN: Das ist eine Entscheidung von Sony, deren Zweck eigentlich nur darin bestehen kann, den Produktionspreis pro Stück weiter zu senken. Eine Eindämmung des Problems mit den Raubkopien" wird damit nicht erreicht, da der Einbau der sogenannten Mod-Chips weiterhin möglich ist. Diese Tatsache läßt auch Zweifel zu, ob Sony überhaupt ernsthaft daran interessiert ist, dieses Problem zu beseitigen. Als Käufer einer neuer Playstation ohne I/O-Port wäre ich auf jeden Fall sehr enttäuscht. Schließlich kostet das Gerät ja immer noch knapp 250 Mark, obwohl der mögliche Leistungsumfang der Playstation durch das Fehlen des I/O-Ports deutlich eingeschränkt wird. Kurz gesagt: Gleicher Preis – weniger Leistung.

**Welchen Anteil am Gesamtumsatz Ihres Unternehmens haben Module für den I/O-Port der Playstation?**

TOM FRIEDMANN: Durch den großen Erfolg der Xploder-Serie ist der Anteil sehr hoch und liegt zur Zeit bei ca. 30 % unseres Gesamtumsatzes. Natürlich verlieren wir sehr viel Geld durch das Fehlen des Ports. Der Verlust wird sich für den Rest dieses Jahres im hohen sechsstelligen Bereich bewegen. Wir handeln jedoch nach dem Grundsatz: Die meisten Playstations dieser Welt sind bereits verkauft, also wird auch langfristig die überwiegende Mehrzahl aller User ein Gerät mit I/O-Port besitzen. Der Xploder wird auf jeden Fall ein wichtiges Produkt bleiben und deshalb




Sony geht zwar davon aus, mit dem neuen Kopierschutz dem Raubkopierproblem ein für allemal einen Riegel vorschieben zu können. Doch ob die Software-Piraterie auf der Playstation nun vollständig beseitigt ist, darf bei der kriminellen Energie in der Hackerszene bezweifelt werden.
Auch Jochen Färber, PR Manager von Infogrames (ihr aktueller Toptitel „V-Rally 2" war das erste Spiel mit dem neuen Kopierschutz) hegt Zweifel an der dauerhaften Wirksamkeit: „Der Gelegenheitskopierer wird abgeschreckt, doch auch für den neuen Schutz sind Gerüchten zufolge wieder Programme aufgetaucht, mit denen der Schutz umgangen werden kann." Gerade die Toptitel leiden besonders unter der Raubkopiererei – dramatische Umsatzeinbußen sind die Folge. Geld, das nicht zuletzt bei der Entwicklung zukünftiger Titeln fehlen kann.
Derweil hat Sony die Playstation-Hardware ein weiteres Mal verändert und eine, für den Zubehörmarkt wichtige Schnittstelle wegrationalisiert – den I/O-Port. Vor allem aus Kostengründen, wie Sony verlautbart. Doch dem Playstation-Erfinder ist natürlich nicht entgangen, daß neben "Goldchips" seit längerem auch Module für den I/O-Port das Abspielen von Raubkopien ermöglichen. Dies ist nun bei der neuen 9002-Serie der Playstation, seit Juli im Handel, nicht mehr möglich. Und selbst bei älteren Geräten gibt's in Verbindung mit dem neuen Kopierschutz Probleme – die




Für Sony überflüssig: Der "Parallel I/O"-Port fehlt bei der neuesten Hardware-Revision – angeblich aus Kostengründen.

Spiele starten erst gar nicht, wenn ein Modul im Port steckt! So nachvollziehbar diese Maßnahme in Bezug auf Raubkopien ist – die zahlreichen ehrlichen Fans von Cheat-Modulen schauen zukünftig in die Röhre; ob sie nun eine neue Playstation oder ein kopiergeschütztes Spiel kaufen.
Bleibt zu hoffen, daß sich Sony bei der Playstation 2 nicht wieder auf die vermeintliche Unkopierbarkeit des Datenträgers verläßt. DVD-Brenner gibt's schon unter 1.000 Mark – Tendenz fallend. Laut Werner Schut, Product Manager Sony Deutschland, nimmt Sony das Raubkopierer-Problem nicht nochmal auf die leichte Schulter: „Wir arbeiten bereits an mehreren Maßnahmen, um Spiele für den Playstation-Nachfolger gegen unerlaubte Kopien zu schützen." *ts*




Das erste Spiel mit dem neuen Kopierschutz: Infogrames' Rennspiel-Granate "V-Rally 2".

強制終了しました。
本体が改造されている
おそれがあります。

## stelligen Bereich"

auch in Zukunft fortwährend weiterentwickelt.

**Ein Unternehmen bietet einen Umbau für das 9002er-Modell an, um den I/O-Port nachzurüsten. Planen Sie Kooperationen?**

TOM FRIEDMANN: Das ist jetzt noch nicht abzusehen. Die großen Mengen, die permanent von der Playstation verkauft werden, dürften wohl die Kapazitäten für den nachträglichen Einbau bei weitem übersteigen. Aber es könnte sich sicherlich ein interessanter Nischenmarkt bilden. Die Firmen, die diese Umbauten vornehmen, werden garantiert überdurchschnittlich viele Xploder & Co. verkaufen. Das verspricht also für beide Seiten ein gutes Geschäft zu werden. Ob und wie wir den Umbau unterstützen werden, kann ich zur Zeit noch nicht sagen.

**Haben Sie nicht das Gefühl, mit den Anbietern von Golddisc-Chips in einen Topf geworfen zu werden?**

TOM FRIEDMANN: Wer sollte das tun? Der Xploder hat zu keiner Zeit das Abspielen von Raubkopien ermöglicht oder unterstützt. Ganz im Gegenteil: Die beiden neuen Xploder-Versionen FX und Classic (V3) verfügen über einen Movie-Player und ein Audio-Replay. Beide Funktionen werden nur bei Original-Spielen unterstützt, Raubkopien werden vom Xploder erkannt und abgelehnt. Mit den diversen Billigmodul-Anbietern, die das Abspielen der Raubkopien ermöglichen, lehnen wir jeden Vergleich ab. Firmen, die solche Module anbieten, werden deshalb von Fire International grundsätzlich nicht beliefert.

**Kann Sony mit der jetzigen Politik den Raubkopierern beikommen?**

TOM FRIEDMANN: Da ich daran zweifle, daß Sony diesem Problem überhaupt beikommen will, ein klares Nein! Wäre der Wille seitens Sony überhaupt vorhanden gewesen, hätte man die Möglichkeit, Mod-Chips einzubauen, beseitigt oder zumindest deutlich erschwert. Einziger Grund für die Entfernung des I/O-Ports bleibt für mich eine Kostenreduzierung, wodurch vermutlich eine Senkung des Verkaufspreises auf weihnachtliche 200 Mark vorbereitet wird.



# Zwergen-aufstand

In der Halfpipe eines Stuntkurses müßt Ihr Sterne einsammeln

Der flauschige Teppich in den Museumsgängen verringert die Rutschgefahr (alle Bilder: N64)

**Ferngelenkte Flitzer machen sich selbständig und die Nachbarschaft unsicher. Acclaims Kinderzimmer-Revoluzzer kann nichts und niemand aufhalten!**

In dem Streckeneditor dürft Ihr Eurer Phantasie freien Lauf lassen

Seit Jahren waren die funkgesteuerten Raser der Firma Toy-Volt Bestseller der Spielzeugindustrie. Kindsköpfe jeden Alters erlagen der faszinierenden Modellvielfalt und schätzten Handhabung und Motorleistung der kleinen Kraftpakete. Doch eines Tages entwickelten die Mini-Autos genug künstliche Intelligenz, um ihr batteriegetriebenes Leben auf eigene Faust zu führen. So türmten sie aus den Regalen und trugen ihre Rennen ohne die Menschen aus. Trotz dieser verwegenen Hintergrundgeschichte bietet Acclaims "Revolt" alles, was Spieler von einem guten Action-Raser gewohnt ist – wenn auch themenbedingt im Kleinformat. Der Liliput-Fuhrpark umfaßt gleich 28 Fahrzeuge, von denen zunächst nur acht verfügbar sind, und der Rest in vier Meisterschaften freigespielt werden muß. Im Gegensatz zum Fahrzeugdesign hält sich die Phantasie der Entwickler bei der Umsetzung der Fahrphysik erfreulicherweise in Grenzen. Gewicht und Aufhängung der Karosserie wirken sich merklich auf die Straßenlage aus. Nur wer auch Bremsen und Driften beherrscht, hat bei fortgeschrittenen Kursen eine Chance auf die Pole Position. Rabiate Gasfüße verlieren dagegen bei Schleuderorgien oder Überschlägen wertvolle Zeit. Die dreizehn Strecken in den sieben – teils liebevoll gestalteten, teils noch etwas detailarmen – Szenerien geben allerdings auch reichlich Möglichkeit, die Bodenhaftung zu verlieren. So schrammt Ihr z.B. in einer verschlafenen Vorstadt über Bürgersteigkanten, schlittert durch das Kühlhaus eines Supermarktes oder rutscht auf den blankgewienerten Fliesen eines Museums in die Sammlungsstücke. Wegen der fehlenden Absteckung der Kurse endet zwar mancher Ausflug in einer Sackgasse, dafür lassen sich die drei Konkurrenten über versteckte Abkürzungen gekonnt abhängen. Dank einer großzügigen Versorgung mit Power-Ups dürft Ihr die Gegner aber auch auf amüsantere Weise hinter Euch lassen – was besonders im Multiplayer-Rennen einen Heidenspaß macht. *sf*



Gut gezielt: Nach einer Extrawaffen-Attacke hat sich das dicke Konkurrenzmodell überschlagen.

TITEL: Revolt
HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: N64/Playstation
BRD-RELEASE: September

**Flotte Rennaction in Zwergenperspektive: Anspruchsvolle Fahrphysik kombiniert mit hohem Niedlichkeitsfaktor der Grafik.**

## Potzblitz

**Die Extras in "Revolt" reichen von herkömmlich bis hinterhältig. Welches der zehn Goodies Ihr beim Überfahren eines gelbroten Blitzes bekommt, ist allerdings zufällig.**

Eine riesige *Metallkugel* materialisiert hinter Euch und behindert die Verfolger vor allem in engen Passagen.

Die *Zeitbombe* beginnt sofort zu ticken. Gebt sie an einen Gegner weiter, bevor Ihr selbst in die Luft fliegt!

*Feuerwerksraketen* sind ein hinreißendes Schauspiel. Besonders, wenn sie am Heck des Vordermanns explodieren.

Die wassergefüllten *Ballons* schwemmen alles beiseite, was vor Eurer Nase herumzuckelt.

Die *Klon-Bombe* tarnt sich als Power-Up...und reißt jeden ins Verderben, der sie einsammeln will.

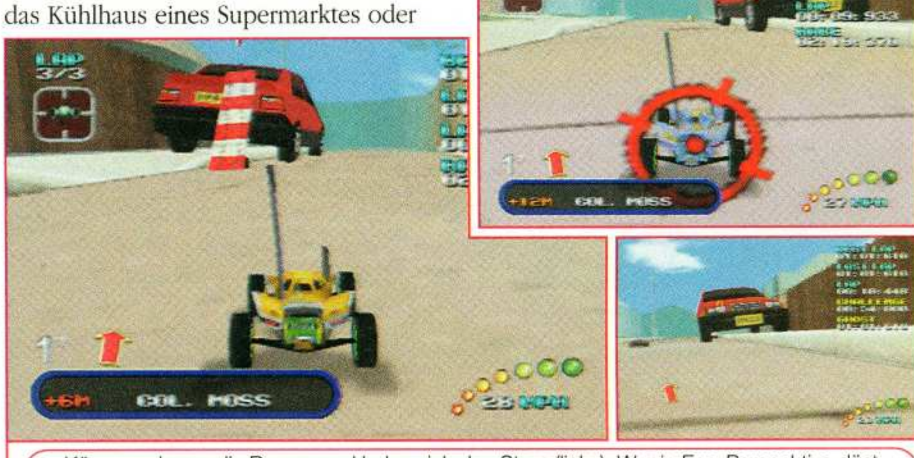
*Hochspannung* durchflutet Euer Gefährt und läßt den Motor benachbarter Fahrzeuge absterben.

Die geballte *Energieladung* schießt in einem Lichtblitz davon und legt Eure Vorderleute auf's Dach.

Der Saft der *Zusatzbatterie* bringt den Wagen kurzfristig auf Hochtouren.

Eine riesige *Ölpfütze* hinter Eurem Fahrzeug bringt lästige Verfolger in's Rutschen.

Der *Stern* versteckt sich in schwer zugänglichen Streckenabschnitten. Dafür legt er die gesamte Konkurrenz für einige Sekunden lahm.



Könner nehmen die Rampe und holen sich den Stern (links). Wer in Ego-Perspektive düst (unten rechts), erfährt nichts von der akut-explosiven Bedrohung (oben rechts).





Die Multiplayer-Varianten: Bis zu vier Leute rasen auf Rundkursen um die Wette (links) oder spielen "Hasch mich" in einer großen Arena (rechts).



# MONSTER-ZUCHT

***Wer kann Square im Rollenspiel-Genre Paroli bieten? Crave schickt mit "Jade Cocoon" einen vielversprechenden Konkurrenten für "Final Fantasy 8" in's Rennen.***








Einkaufen ist in einem Rollenspiel unerläßlich: Etliche Shops locken mit interessanten Hilfsmitteln – gegen bare Münze, versteht sich.





Trefft Ihr auf feindliche Kreaturen (links), beginnt ein rundenbasierter Kampf. Sind die Gegner verwundet, könnt Ihr sie mit magischen Kokons einfangen (großes Bild).

Die Bewohner des kleinen Dorfes Syrus leben seit langer Zeit mit den Widrigkeiten des angrenzenden Waldes. Immer in Angst vor den dort existierenden Monstern ("Diener des Waldes"), lernten sie mit den lauernden Gefahren umzugehen. Eines Tages aber fiel eine verheerende Heuschreckenplage ("Onibubu") in den Ort ein, und viele Menschen wurden verletzt. Angesichts dieser grausamen Umstände entschloß sich der Ältestenrat, den jungen Levant in den "Wald der großen Bäume" zu schicken und den Grund für dieses Übel zu suchen. Während seines Abenteuers lüftet er viele Geheimnisse, u.a. das Rätsel des verfluchten Nagi-Stammes. Levant gerät immer tiefer in den unheilvollen Wald, das Schicksal seines Landes in den Händen... Neben einer spannenden Story und den üblichen RPG-Zutaten wie gesprochenen Dialogen, massig Items und verborgenen Schätzen, beeindruckt "Jade Cocoon" durch das ausgefeilte Kampf/Monstersystem: Mit Hilfe von leeren Kokons ist es Euch möglich, auftauchende Gegner einzufangen. Habt Ihr einen der mehr als 150 Widersacher durch Magie oder normale Waffen ausreichend geschwächt, kommt Eure Flöte zum Einsatz. Eine kurze Melo-





Nur mit den entsprechenden Schlüsseln lassen sich diese Portale öffnen

## HAUPTDARSTELLER



**LEVANT (16 Jahre alt):** Kurz nach seiner Geburt verschwand Levants Vater Rickets im nahegelegenen Wald. Ohne Erinnerung an den großen Cocoon-Meister wuchs Levant bei seiner Mutter Phio auf, zu der er ein inniges Verhältnis hat. Seinem Vater steht er zwiespältig gegenüber: Einerseits ist er stolz darauf, daß dieser den angesehenen Titel "Löwe von Parel" trägt, andererseits ist Levant tief gekränkt über sein frühes Verschwinden. Eine Tradition verlangt, daß Levant die einheimische Zauberin Mavoo heiratet.

**MAVOO (15 Jahre alt):** Geboren als Mitglied des Nagi-Stamms, kam sie als Kind in den Ort Syrus. Von den Dorfbewohnern oft mißtrauisch beäugt, weiß sie ihren Willen auch gegen andere durchzusetzen. Obwohl sie zu Levant ein gutes Verhältnis hat, ist sie von der bevorstehenden Heirat nicht begeistert. Mavoo besitzt die Fähigkeit, gefangene Kreaturen zu reinigen und miteinander zu verbinden.



**GARAI (70 Jahre alt):** Einer alten Nagi-Prophezeihung folgend, zog sie mit Mavoo in das Dorf Syrus und verdient seitdem ihren Lebensunterhalt als Dorf-Hebamme. Obwohl Garai eine geborene Nagi ist, praktiziert sie im Gegensatz zu Mavoo nicht die "Künste der Heiligen Diener" (Reinigen und Verbinden von Kreaturen).

**PHIO (30 Jahre alt):** Levants Mutter gehört ebenfalls dem Nagi-Stamm an. Ihre magischen Fähigkeiten hat sie seit dem Verschwinden ihres Mannes Rickets nicht mehr angewendet. Um sich und Levant versorgen zu können, arbeitet sie in Syrus als Seidenspinnerin.

**LUI (13 Jahre alt):** Der kleine Junge lebt in der Nähe des Aussichtsturms mit Blick auf den Wald. Seine Eltern wurden bei einem Angriff der "Diener des Waldes" getötet. Er brennt darauf, diese grauenvolle Tat zu rächen.

## "SEGA WIRD WELTWEIT ERFOLG HABEN."



***Zu "Jade Cocoon" befragte MAN!AC die Genki-Mitarbeiter Gaku Tamura (Director/Scriptwriter) und Kenji Shimizu (Producer/Lead Programmer, Bild links). Der japanische Entwickler inszenierte u.a. die Umsetzung von "Virtua Fighter 3tb" für den Dreamcast.***

**Wieviele Leute arbeiten an "Jade Cocoon"?**

SHIMIZU: Intern sind fünf Programmierer beschäftigt, 17 Personen arbeiten an Rendersequenzen, Background- sowie Charakter-Design und fünf Leute entwerfen die Szenarien und Karten. Extern haben wir Art Director Katsuya Kondo, Music Director Kimitake Matsumae und verschiedene Leute für Datenumwandlung, Audio-Tracks sowie Animation beschäftigt. Insgesamt besteht das Team aus ca. 50 Personen.

**Woher kam die Idee für das außergewöhnliche Monster/Kampfsystem?**

SHIMIZU: Schon zu Beginn der Entwicklung entschlossen wir uns, eine Art Monsterzucht zu integrieren. Wir wollten eigentlich mit einem Ei den Monsterzyklus starten, haben uns dann aber für bereits lebende Kreaturen entschieden. Das komplette System wurde bei einem frühen Projekt-Meeting ausgearbeitet.

**Was halten Sie von "Final Fantasy 8"? Denken Sie, "Jade Cocoon" kann sich dagegen behaupten?**

TAMURA: Ich war überwältigt von dem Spielumfang und dachte "das ist Square, wie man sie kennt". Ich glaube nicht, daß unser Titel nur mit "FF8" konkurriert, sondern sich gegen alle ähnlichen Produkte behaupten muß. Es hängt von den jeweiligen subjektiven Erwartungen des Spielers ab, welches Spiel er bevorzugt. Ich denke, "Jade Cocoon" besitzt gegenüber "FF8" Vor- und Nachteile – ein direkter Vergleich hinkt aber.

**Hatten Sie Vorbilder für "Jade Cocoon"?**

TAMURA: Wir haben uns natürlich alle möglichen Typen von Monsterzucht- und Rollenspielen genau angeschaut. Es gibt aber keinen speziellen Titel, nach dessen Vorbild "Jade Cocoon" entstanden ist.



**Optisch sieht "Jade Cocoon" hervorra-**



Während Eures Abenteuers trefft Ihr viele Personen, die Euch mit Tips weiterhelfen.

die läßt das Monster schrumpfen und mit einem gleißenden Lichtblitz im Kokon verschwinden. Dieser heißt nun "Leuchtkäfer" und ist erst einmal wertlos für Euch. Bringt deshalb den Kokon samt Inhalt zu Mavoo und laßt das Monster durch eine Zeremonie "reinigen". Nun setzt ihr entweder die Kreatur im nächsten Kampf für Eure Zwecke ein oder verschmelzt sie mit einem zweiten gefangenen Wesen. Entscheidet Ihr Euch für die erste Möglichkeit, sammelt Euer kleiner Helfer pro erfolgreicher Auseinandersetzung Erfahrungspunkte – er wächst und wird kräftiger. Wählt Ihr das Verschmelzen, entsteht eine Kreatur mit völlig neuen Eigenschaften (wie Stärke oder magische Fähigkeiten). Dieser geniale "Monstermix" erlaubt nahezu unendlich viele Kombinationsmöglichkeiten – jeder Spieler erlebt sein eigenes, individuelles Abenteuer. Für den deutschen Markt will der deutsche Vertrieb Crave „Jade Cocoon" komplett lokalisieren – sowohl die Bildschirmtexte als auch die Sprachausgabe werden übersetzt. *os*


Selbst mit Eurer Flöte bekämpft Ihr Monster

TITEL: Jade Cocoon
HERSTELLER: Crave/Genki
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: September

**Optisch berauschendes Rollenspiel mit ausgefeiltem Monsterzuchtsystem und spannender Story.**


Versteckte Teleporter-Felder ersparen Euch weite Wege durch den Wald

# AUF DEM WEG NACH OBEN

***Im Zuge der Europa-Expansion von Crave Entertainment wirft MAN!AC einen genaueren Blick auf die junge amerikanische Firma.***

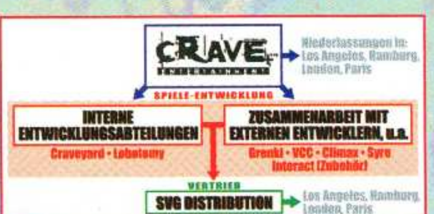

Christian Gloe: Geschäftsführer von Crave Deutschland.

CRAVE-BIOGRAPHIE: 1997 gründete der Unternehmer Nima Taghavi Crave Entertainment mit Sitz in Los Angeles, USA. Ausgestattet mit Third-Party-Lizenzen entwickeln die Inhouse-Abteilungen Craveyard und Lobotomy für Dreamcast, Nintendo 64, Playstation, Game Boy und PC. Zusätzlich übernimmt Crave den Vertrieb von extern entwickelten Titeln, wie z.B. dem Rollenspiel "Jade Cocoon – Die Tamamayu Legende" von Genki oder VCCs Rennspiel "Killer Loop". Am 1. April '99 wagte die amerikanische Firma den Sprung über den großen Teich und eröffnete Europa-Niederlassungen in Hamburg, London und Paris. Die norddeutsche Zentrale steht unter der Leitung von Christian Gloe, der vorher Geschäftsführer von Virgin Deutschland war (siehe Randspalte). Zusammen mit dem angeschlossenen Vertrieb SVG sind in Deutschland 30 Mitarbeiter beschäftigt, weltweit hält Crave ca. 160 Personen in Lohn und Brot.

GESCHÄFTSVERBINDUNGEN: Crave Entertainment hat eine Reihe namhafter Programmierteams unter Vertrag. Darunter ist auch der japanische Entwickler Genki, der momentan an "Jade Cocoon" sowie an der PAL-Version von "Tokyo Highway Challenge" arbeitet. Genki wurde 1990 gegründet und beschäftigt momentan ca. 100 Mitarbeiter. „Wir sind von Crave Entertainments Verständnis für den japanischen Markt und dessen Produkte erstaunt. Wir haben lange Zeit einen US-Publisher gesucht, der in der Lage ist, unsere Produkte adäquat zu vermarkten. In Crave haben wir diesen Partner gefunden. Unsere Zusammenarbeit wird auch nach der Jahrtausendwende bestehen bleiben", kommentiert Hiroshi Hamagaki, Präsident von Genki, das Verhältnis zu Crave. Weitere Verträge bestehen u.a. mit Liquid Entertainment, Syrox, Climax, Natsume, IMS Productions, CRI, Revolution Software und VCC Games. Neben dem Bereich Software wird auch der expandierende Zubehörsektor anvisiert: Sämtliche Peripherie-Produkte des Marktführers Interact (u.a. bekannt durch Joypads und Lenkräder für alle Systeme) erscheinen künftig in Frankreich sowie Großbritannien über Crave.


Nima Taghavi: Gründer von Crave USA.

KONSOLENUNTERSTÜTZUNG: Neben den geplanten Titeln für die bereits etablierten Konsolen (siehe Releaseliste unten), wird die Next-Generation-Hardware von Anfang an unterstützt. Zum europäischen Start des Dreamcast im September sind zwei Spiele geplant: Das Rennspektakel "Tokyo Highway Challenge" und die Flugsimulation "Aero Wings" (Import-Test in MAN!AC 5/99). Bemerkenswert ist, daß Crave als einer der wenigen europäischen Third-Party-Entwickler eine Publishing-Lizenz von Sega erhielt. Für den Playstation-Nachfolger befinden sich ebenfalls Projekte in einem frühen Entwicklungsstadium.



Crave in der Übersicht: Sowohl interne wie auch externe Entwicklungen werden über SVG vertrieben.





Craves Releaseliste umfaßt neben Mainstream-Titeln wie "Killer Loop" (Bild unten links) auch Nischenprodukte, u.a. die Angelsimulation "Reel Fishing" (Bild unten rechts) oder "Aero Wings" (Bild links oben).

| TITEL | SYSTEM | GENRE | ENTWICKLER | RELEASE* |
|---|---|---|---|---|
| Reel Fishing | PS | Angelsimulation | Natsume | September |
| Jade Cocoon | PS | Rollenspiel | Genki | September |
| Killer Loop | PS | Rennspiel | VCC | September |
| Fighting Force 64 | N64 | Beat'em-Up | Core | Oktober |
| Asteroids Hyper 64 | N64 | Shoot'em-Up | Syrox | Oktober |
| Gex 3: Deep Cover Gecko | N64 | Jump'n'Run | Crystal Dynamics | Oktober |
| Battlezone 64 | N64 | Shoot'em-Up | Climax | Dezember |
| Tokyo Highway Challenge | DC | Rennspiel | Genki | September |
| AeroWings | DC | Flugsimulation | CRI | September |
| Ein Schweinchen namens Babe | GBC | Action-Adventure | IMS | November |
| Godzilla: Die Serie | GBC | Action | Crawfish | Dezember |

**CRAVE VS VIRGIN: Der Wechsel von Christian Gloe, ehemals Geschäftsführer von Virgin Deutschland, zu Crave sorgte für einen Rechtsstreit zwischen den beiden Parteien. Nachdem Virgin bereits in den USA mit einer Vertragsbruch-Klage gegen Gloe gescheitert ist, werden jetzt in Europa neue Vorwürfe gegen ihn erhoben, u.a. Industriespionage und Abwerben von Virgin-Mitarbeitern. Vorläufiger Höhepunkt dieser Auseinandersetzung war die Durchsuchung der Crave-Geschäftsräume sowie Gloes Privatwohnung. "Persönlich bin ich sehr enttäuscht, nach sechs Jahren erfolgreicher Aufbauarbeit erwartet man diese Reaktion einfach nicht", so Christian Gloe, der die Anschuldigungen von sich weist.**



gend aus. Haben Sie spezielle Programmierer-Tricks verwendet?

TAMURA: Tricks? Nein, die Optik wurde mit Liebe gestaltet. Den größten Aufwand bereitete das exakte Umsetzen von Kondosans Zeichnungen. Wir sind stolz darauf, daß Genki die kompletten Background-Grafiken selbst generierte.

Ein Nachfolger ist bereits in Arbeit, oder? Wann und auf welchen Konsolen erfolgt der Release?

TAMURA: *(lacht)* Darüber können wir leider noch nichts Konkretes sagen.

SHIMIZU: Unser nächster Titel wird nicht für die Playstation sein, sondern auf einer Next-Generation-Konsole erscheinen. Ich denke, ein Release im Frühjahr 2001 ist realistisch.

Was halten Sie von Segas Dreamcast? Werden Sie weitere Umsetzungen machen und/oder neue Produkte entwickeln?

SHIMIZU: Der Dreamcast ist momentan die beste Videospielplattform und ich denke, Sega wird weltweit Erfolg damit haben. Wir werden natürlich weitere Umsetzungen machen, wenn wir entsprechende Aufträge erhalten. In Bezug auf Neuentwicklungen wird über Crave pünktlich zum DC-Europa-Start im September "Tokyo Highway Challenge" erscheinen. Zur Zeit arbeiten wir an einem weiteren Titel, leider darf ich aber noch keine Details preisgeben.

Was halten Sie von der Playstation 2? Welche Titel sind geplant?

SHIMIZU: Nach der PS2-Präsentation zu urteilen, kommt eine großartige Hardware von Sony. Aber solange wir nicht mit der konkreten Entwicklung begonnen haben, läßt sich das wahre Potential schlecht abschätzen. Die PS2 ist auf jeden Fall eine attraktive Plattform, momentan sind allerdings noch keine Titel geplant.

Wer von den drei "Großen" (Nintendo, Sega, Sony) wird Ihrer Meinung nach das Rennen machen?

SHIMIZU: Die technischen Daten der drei Systeme sind in etwa ausgeglichen. Ich denke, jede Firma hat die gleichen Chancen. Persönlich würde ich es nicht begrüßen, wenn ein System der große Gewinner wäre – ich bin für einen konkurrierenden Hardware-Markt.




Was sind im Moment Ihre Lieblingsspiele?

TAMURA: Es gibt viele Titel, die ich gerne spiele, aber wenn ich einige wählen müßte, wären es "Missile Command", "Panzer Dragoon", "Wipeout 2097" und "Mother".

# Tu was du willst



**Phantásien in Not: In dem Abenteuerspiel "The Real Neverending Story" liegt das Schicksal von Michael Endes Fantasiewelt in Euren Händen. Seid Ihr der Herausforderung gewachsen?**



Die Welt Phantásiens ist in großer Gefahr – es droht die Zerstörung durch das "Nichts"! Nur wenn Ihr der "Kindlichen Kaiserin" mit Hilfe des Schlangen-Amuletts Auryn einen neuen Namen gebt, könnt Ihr Phantásien vor dem bitteren Schicksal bewahren. Doch Ihr habt nicht mit dem "Unbekannten" gerechnet, das jede beliebige Gestalt annehmen kann. Und so müßt Ihr mit ansehen, wie das Unbekannte, getarnt durch Euer Antlitz, Auryin aus den Gemächern der Kindlichen Kaiserin stiehlt. Der Zentaur Utar, Arzt im Elfenbeinturm, war Zeuge des Vorfalls und beschuldigt nun Euch des Diebstahls. Mit Erfolg: Ihr werdet in den tiefsten Kerker verbannt, wo im Traum die Kindliche Kaiserin zu Euch spricht: "Du mußt tapfer sein in Phantásien. Folge dem Auryn, und glaube was Du siehst – was Du wirklich siehst."

"The Real Neverending Story" ("TRNS") ist ungewöhnlich – auf den ersten und auf den zweiten Blick. Schon die wechselnden, von der jeweiligen Situation abhängigen Blickwinkel wirken ambitioniert. Nahkämpfe laufen grundsätzlich in der übersichtlichen Third-Person-Perspektive ab, Fernwaffen werden aus der zielgenauen Ego-Sicht abgefeuert. Zusätzlich wird Euer Charakter in bestimmten Passagen in "Resident Evil"-Manier aus unterschiedlichen Kamerawinkeln in Szene gesetzt. Für die Darstellung innerhalb eines Gebäudes bzw. unter freiem Himmel wurden unterschiedliche Programmroutinen entwickelt, die übergangslos verbunden und auf die jeweiligen Aufgaben optimiert sind. Räume wirken groß und detailreich, und beim Marsch durch ein Tal bleibt genügend Rechenzeit übrig, um z.B. den Schattenwurf der Wolken am Boden vorüberziehen zu lassen. Auch plötzlich auftauchender Nebel wurde in dieser Form noch nicht verwirklicht.

Weitere Besonderheiten erläutert Frank Veit, zuständig für das Drehbuch von „TRNS": "Für jedes Rätsel gibt es mindestens zwei Lösungswege. Dialoge können unterschiedliche Verläufe nehmen, man fragt nicht einfach alle Themen ab wie bei anderen Spielen. Außerdem schreibt Dir „TRNS" nicht vor, wie Du Dich verhalten sollst, ob Du gut oder böse bist." Die Haupthandlung wird durch abwechslungsreiche Zwischenspiele auf-



Bei Eurer Flucht aus dem Elfenbeinturm begegnet Ihr dieser häßlichen Kreatur



Typisch für eine Buchumsetzung – "TRNS" ist dialoglastig: Hier unterhaltet Ihr Euch mit zwei Botschaftern der Kindlichen Kaiserin.

BUCH UND FILME

## Die Unendliche Geschichte

Erfolg ohne Ende: Mit Ausnahme der Bibel verkaufte sich in Deutschland kein anderes Buch so häufig wie Michael Endes 1979 entstandenes Fantasy-Meisterwerk: Die liebevoll ausgearbeitete Märchenwelt Phantásien und die Abenteuer der Protagonisten Bastian und Atréju faszinieren seitdem Generationen von Kindern; aber auch Erwachsene erfreuen sich an der tiefgründigen Ausarbeitung und den philosophischen Ideen. 1984 wurde in den Bavaria Filmstudios die erste von insgesamt drei Verfilmungen produziert: Hielt sich beim ersten Teil die Handlung noch halbwegs an die Buchvorlage, waren Fans des Fantasy-Märchens von den Fortsetzungen enttäuscht. Wenig überzeugende Darsteller ließen vom Charme des Romans ebensowenig übrig wie die 1996 lieblos zusammengeschusterte Zeichentrickserie. Leider kann Michael Ende die Arbeiten zur aktuellen Spieleumsetzung nicht begleiten: Der Autor verstarb 1995 im Alter von 65 Jahren.


1929 - 1995: Erfolgsautor Michael Ende

Mit Zwischensequenzen geht Discreet Monsters sparsam um


Die wenigen FMVs werden zur Steigerung der Atmosphäre eingesetzt

Viel Liebe zum Detail beweisen die Grafiker bei der Raumgestaltung


Kein Durchkommen: Zwei dürre Wächter versperren Euch den Weg.




Tach' auch: Im Haulewald begegnet Ihr einem sprechenden Baum.

Ähem: An machen Stellen gingen den Grafikern die Kleider-Texturen aus...

gelockert. Diese überwindet der Joypad-Künstler mit Geschick, der Denkertyp mit Köpfchen. Timon Herzog, der Creative Director von Discreet Monsters, hat ein Beispiel parat: „Im Maschinenraum eines Piratenschiffs mußt Du Dich durch Sprünge über rotierende Zahnräder in Sicherheit bringen. Eine heikle Sache, also warum animierst Du nicht die Sklaven, die die Zahnräder antreiben, daß sie mal Pause machen?"

„The Real Neverending Story" orientiert sich mehr an Michael Endes Buchvorlage denn an den, in den Augen der „diskreten Monster" eher mißlungen Filmumsetzungen. Ihr befragt das südliche Orakel, durchstreift den Haulewald und betretet den Elfenbeinturm. Die Handlung ist dabei weit weniger kindlich als auf der Mattscheibe; Charaktere wie der Glücksdrache Fuchur muten auf den ersten Blick nicht knuddelig an, sondern furchterregend – wie ein monströser Drache eben auf einen kleinen Menschen wirkt. "TRNS", das erste Projekt des Münchner Entwicklers Discreet Monsters (siehe Kasten), wird in zwölf Sprachen übersetzt. Professionelle Sprecher sind dabei für Produzent Siggi Kögl selbstverständlich: "Im Filmgeschäft käme auch niemand auf die Idee, mit Laien-Sprechern zu arbeiten." Voraussichtlich Ende des Jahres erscheint die PC-Version, eine Konsolen-Umsetzung ist für Mitte 2000 zu erwarten. Momentan wird der Dreamcast favorisiert – Sega zeigte sich bei einer Präsentation in Japan begeistert. Schließlich ist „Die Unendliche Geschichte" in Japan noch populärer als bei uns! *ts/us*



TITEL
The Real Neverending Story
HERSTELLER
Discreet Monsters
SYSTEM
Dreamcast
BRD-RELEASE
3. Quartal 2000

**Die Unendliche Geschichte zum Mitspielen: Faszinierendes Abenteuerspiel aus Deutschland – opulent und innovativ!**

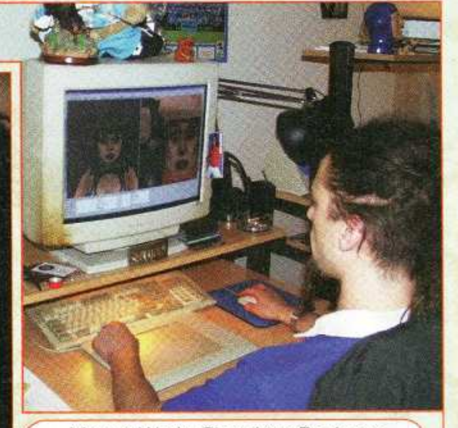
ENTWICKLER DISCREET MONSTERS

# Eine hoffnungsvolle Zukunft

65 Mitarbeiter – 6,5 Millionen Mark: Zwei Zahlen, die erkennen lassen, daß der Münchner Entwickler Discreet Monsters in großen Dimensionen denkt. Im Unterschied zu vielen deutschen Produktionen ist "The Real Neverending Story" von Beginn an für den internationalen Markt ausgelegt. Die weltweite Popularität von Michael Endes Buchvorlage ist dafür die optimale Basis und wird auch für anspruchsvolle Merchandising-Artikel rund um's Spiel genutzt. Ob Strategiebuch, Soundtrack oder interaktives PC-Desktoptheme – Discreet Monsters geht mit der für zehn Jahre exklusiven "Die Unendliche Geschichte"-Lizenz nicht leichtfertig um. Dabei lassen ihnen die Rechteinhaber freie Hand bei Inszenierung und Handlung. "Solange wir 'Die Unendliche Geschichte' nicht 'verunstalten', schreibt uns niemand vor, wie unser Spiel auszusehen hat", so Siggi Kögl, Gründer und Chef von Discreet Monsters. Daß sich Kögl auch von anderen Leuten nicht in "TRNS" reinreden lassen will, zeigt das untypische Unternehmenskonzept: Statt sich in die Abhängigkeit eines Publishers zu begeben, machte sich Kögl auf die Suche nach "Risikokapital" und wurde überraschend schnell fündig. Die Geldgeber waren von langfristiger internationaler Ausrichtung und hauseigener R&D-Abteilung überzeugt und investierten mittlerweile 6,5 Millionen Mark in Discreet Monsters. Die Strategie der Münchner ist dementsprechend nicht ausschließlich auf ihr aktuelles Projekt fixiert. Vom Start weg wurde an einer eigenen Entwicklungsumgebung gearbeitet, nur wenige "Fremdprogramme" wie 3D Studio oder Lightwave 3D kommen zum Einsatz. Dank modularem Aufbau kann jedes Tool separat modernisiert und in künftigen Projekten wiederverwendet werden. Auch eine Weiterlizenzierung an Entwickler ohne eigene R&D-Abteilung ist geplant.

Der hohe Bedienkomfort der Entwicklerwerkzeuge sorgt dafür, daß sich z.B. die Level- oder Charakterdesigner ganz auf ihre eigentliche Aufgabe konzentrieren können. Auch deshalb hatte Discreet Monster keine Schwierigkeiten, sich schnell einen Mitarbeiterstamm aufzubauen, der mittlerweile 65 Leute umfaßt. Nicht nur "fertige" Entwicklerprofis bekommen eine Chance, auch lernwillige Talente werden ausgebildet. Da die Münchner weiterhin auf Mitarbeitersuche sind, haben sie auf Ihrer Homepage (www.discreetmonsters.com) mehrere Stellenausschreibungen plaziert. Schließlich wird "TRNS" nicht das letzte Discreet-Monsters-Projekt sein. Neben einer Konsolenumsetzung ist zwar noch nichts spruchreif, aber es gehört nicht viel Fantasie dazu, um einen "TRNS"-Nachfolger im Bereich des Möglichen anzusiedeln.

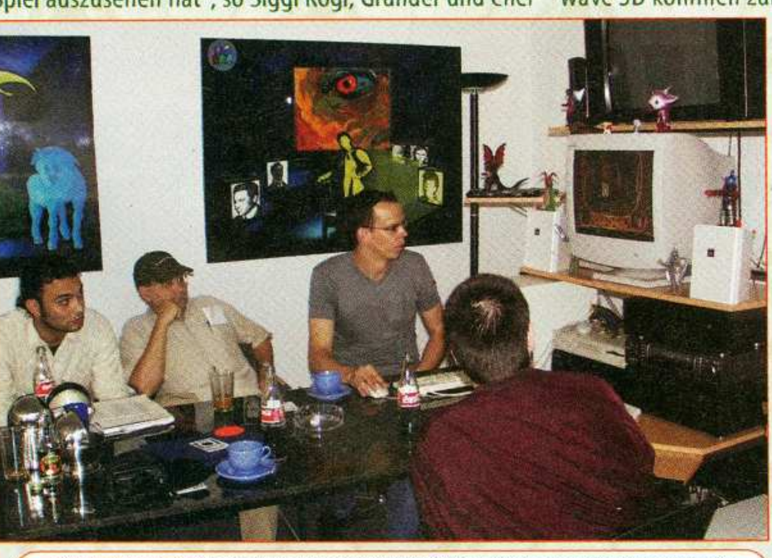
Doch momentan werden alle Ressourcen auf die letzte Entwicklungsphase von "The Real Neverending Story" verwendet. Geplanter Veröffentlichungstermin für die PC-Version ist zwar Ende '99, aber auch ein Erscheinen zu Ostern 2000 wäre für Siggi Kögl kein Beinbruch. Er weiß genau, daß für einen Newcomer das erste Spiel das wichtigste ist und man sich keine terminbedingten Mängel erlauben darf. "Wir haben einen einzigen Schuß. Und der muß sitzen."



Man at Work: Charakter-Designer "Scunk" am Zeichenbrett (links) und bei der Ausarbeitung am Computer.



Story-Baum: Auf diesem Bogen wurde ein kleiner Teil des Handlungsverlaufs festgehalten.



Zu Besuch bei Discreet Monsters: MAN!AC inspizierte das Firmengebäude im Münchner Stadtteil Schwabing und unterhielt sich mit den Machern von "TRNS" (im Hintergrund von links): Frank Veit (Konzept & Skript), Siggi Kögl (Produzent und Firmenchef), Timon Herzog (Creative Director).



Kleine Plattformen und schmale Stege: Knifflige Jump'n'Run-Abschnitte fordern exaktes Timing (Bild links). Oben angekommen, dürft Ihr die hauseigene Orgel bestaunen (Bild rechts).

# Blutrache



Der berühmte Glockenturm samt Uhrwerk darf auch im neusten "Castlevania"-Abenteuer nicht fehlen

WORK in PROGRESS

**Konamis erfolgreiche Vampirjäger-Serie bekommt schneller Zuwachs als gedacht: "Castlevania 2" (Arbeitstitel) entführt N64-Fans in schauerliche 3D-Welten.**

| | |
|---|---|
| TITEL | Castlevania 2 |
| HERSTELLER | Konami |
| SYSTEM | Nintendo 64 |
| BRD-RELEASE | 1. Quartal 2000 |

**3D-Fortsetzung der "Castlevania"-Reihe: Action-Adventure mit spannender Story und stimmungsvoller Optik.**

Mit "Castlevania 64" schaffte die Grusel-Saga den Sprung von der zweiten in die dritte Dimension. Als hübsche Carrie Fernandez oder hünenhafter Reinhardt Schneider ging's in den Kampf mit Draculas Schergen. Viel ist über den angekündigten N64-Nachfolger noch nicht bekannt, aber erste Bildschirmfotos lassen auf ähnliche spielerische Schwerpunkte schließen: Knackige Hüpfpassagen und Monstermetzeln bestimmen den Ablauf. Die Handlung spielt acht Jahre vor dem 64-Bit-Abenteuer: Eine Gruppe von Tiermenschen lebt in Frieden mit "normalen" Personen. Ausgestattet mit einem nahezu unsterblichen Körper und der unbändigen Kraft der Tiere sind sie perfekte Kämpfer. Ihre mächtigen magischen Fähigkeiten verbannten sie aus ihrem Leben, um Mißbrauch zu verhindern. Cornell (halb Mensch, halb Wolf) jedoch konnte durch ausdauerndes mentales Training die in ihm steckenden Urkräfte entfesseln. Er zog aus, um durch Meditation seine Fähigkeiten zu bändigen. Nach einem Jahr Wanderschaft kehrt er in sein Heimatdorf zurück und findet nur verkohlte Ruinen. Böse Geister plünderten den Ort und brannten die Häuser nieder.



Blick in den Wald: Neben den klassischen Gemäuer-Leveln erwarten Euch auch "Freiluft"-Abschnitte.

Seine ersten Gedanken gelten seiner Schwester Ada, die von den finsteren Mächten verschleppt wurde. Auch die Wohnstätte seines Jugendfreundes Ortega ist zerstört, seine Leiche aber nirgends zu finden. Wurde er wie Ada entführt, oder steckt er gar mit den Teufeln unter einer Decke? "Halt aus Ada, ich werde dich retten!" Cornell beschwört seine tierischen Instinkte und macht sich auf die Suche nach seiner einzig lebenden Verwandten...

Details wie Waffen, Magiesystem, wählbare Charaktere oder ob eine Verbindung zu Dracula besteht, sind noch nicht bekannt. Die interessante Story und erste Screenshots lassen jedoch auf einen würdigen Nachfolger hoffen. *os*





Laßt Euch vom atmosphärischen Interieur nicht täuschen: Ein falscher Schritt, und Ihr werdet von Metallspitzen durchbohrt.

DREAMCAST-HORROR

## Dracula lebt!

Unheilvolle Beschwörungsformeln öffnen ein Tor aus der Hölle in unsere Welt. Graf Dracula kehrt aus der Verdammnis zurück, um die Menschheit endgültig zu vernichten. Mächtige Verbündete wie sein langjähriger Freund "Tod" stehen ihm tatkräftig zur Seite. Doch ebenso, wie sich der König der Vampire immer wieder aus seiner Asche erhebt, besteht das Geschlecht der Belmonts weiter.



Heldin Sonya trifft auf zwei Skelette: Hoffentlich hat sie ihre Peitsche eingesteckt!



Angriff von Fledermäusen und Mumien: Draculas Schergen kennen keine Gnade.

In dem kommenden Dreamcast-Action-Adventure "Castlevania Resurrection" übernehmt Ihr die Rolle von Sonya, einer jungen Vampirjägerin, in deren Adern das Blut der Belmont-Familie fließt. Wie in der N64-Version, erforscht Ihr mit der Polygon-Heldin eine komplexe 3D-Welt, in der Euch verschiedene Höllen-Kreaturen (u.a. Fledermäuse, Mumien und Skelette) nach dem Leben trachten. Die Power der neuen Sega-Hardware wird in der hochauflösenden Optik deutlich: Detailliert gestaltete Räume werden vom Fackelschein stimmungsvoll beleuchtet und erzeugen eine gruselige Atmosphäre. Geplanter Erscheinungstermin: 1. Quartal 2000.



# Hier werden geholfen

**Egal ob verlorengegangene Telefonnummern oder mangelnde Deutschkenntnisse: Welches Problem wir auch haben, für ein entsprechendes Entgelt wird uns weitergeholfen. Auch bei Spielen sind gute Ratschläge oft teuer – und deshalb die Hilfsangebote entsprechend zahlreich.**

In frühen Konsolentagen gestaltete sich das Spielerleben noch herrlich unkompliziert. Geschicklichkeit und nicht Grips wurde gefordert, Reaktion war wichtiger als Rätseln. Kein Wunder, denn die ursprünglichen Vorbilder für Konsolentitel kamen aus der Spielhalle, wo die Leute ein kurzweiliges Bildschirmerlebnis erwarteten und nicht zu lange den Münzeinwurf blokkieren sollten. Auch die technische Limitierung der frühen Systeme wie Mattel Intellivision oder Atari VCS machten es den Programmierern schwer, komplexe Zusammenhänge in's Spiel zu bringen. Einige Jahre später jedoch ließen sich mit der Potenz der 8-Bit-Konsolen ganze Universen schaffen: Weite Landschaften und vielfältige Szenarien, bevölkert von einer Unzahl Charaktere. In NES-Titeln wie "Legend of Zelda" oder "Super Mario Bros." wurde die Erforschung dieser neuen Welten zum eigentlichen Spielprinzip. Mit der Komplexität der Aufgaben wuchs aber auch der Anspruch an den Spieler, und mit zunehmendem Frust wurde sein Wunsch nach Hilfe größer. Lange war es eine Domaine der Videospielzeitschriften, Komplettlösungen und Tips zu veröffentlichen. Erst spät erkannten die Hersteller (allen voran Nintendo) die Chance, nach dem Verkauf eines Spiels ein zweites Mal schnelles Geld zu verdienen: Sie begannen, Lösungsbücher für die eigenen Bestseller herauszugeben.

Seit den ersten Lösungshilfen Standard: Jeder Level wird haarklein samt vorhandener Secrets in einem bebilderten Walkthrough aufgeschlüsselt („Super Mario Bros.")

Mit der Spieleindustrie wuchs in den letzten Jahren aber auch der Markt der Helfer immens an: Heute ist das Internet eine Fundgrube an Lösungen und Cheats, Telefonhotlines leisten Tag und Nacht Hilfestellung, kein Fachmagazin kommt ohne "Tips & Tricks" aus und kaum ein wichtiger Titel erscheint, ohne gleich einen Rattenschwanz von Spieleberatern nach sich zu ziehen.

Daß mittlerweile offizielle Lösungsbücher ein fest einkalkuliertes Zubrot der Hersteller sind, zeigt uns das Beispiel Eidos. Letztes Geschäftsjahr kamen etwa fünf Prozent des Umsatzes aus dem Verkauf der Druckwerke, wobei besonders der "Tomb Raider 3"-Führer zu Buche schlug. Jeder zweite Käufer der Playstation-CD legte sich auch den offiziellen Walkthrough zu – bei den anderen Eidos-Titeln beträgt das Verhältnis gewöhnlich eins zu fünf. Kein Wunder also, daß die Hersteller keine Konkurrenten dulden und auch gerichtlich versuchen, den inoffiziellen Lösungshilfen Einhalt zu gebieten. Aber auch die allzu flotte Veröffentlichung von Lösungen in den Magazinen – vor einigen Jahren noch gerngesehene kostenlose Werbung für einen Titel – zieht heutzutage den Unmut mancher Firmen nach sich.

Dabei ist es ja nicht einmal die dringende Hilfsbedürftigkeit, die die Spieler zu den Büchern greifen läßt. Tolles Layout, Artworks, exklusive Zusatzinfos, Entwicklerinterviews oder Poster rücken den Lösungsaspekt in den Hintergrund und machen das Druckwerk zum Sammel- und Kultobjekt. Japan spielt in dieser Beziehung wieder einmal eine Vorreiterrolle: Während bei uns nur erwartete Bestseller Ihr Büchlein bekommen, werden die Spieler Nippons selbst bei Randprodukten mit feiner Lektüre beglückt.

Die Qualität einiger deutscher Publikationen haben wir für Euch unter die Lupe genommen: Am "Nutzwert" erkennt Ihr den Gehalt der Informationen, der "Genußwert" beurteilt die optische Aufmachung und das Vorhandensein kultiger Extras. *sf*

## "DIE NACHFRAGE WIRD GRÖßER"

**MAN!AC unterhielt sich mit Volker Rieck, Business Development Manager bei Eidos, über die Bedeutung offizieller und inoffizieller Lösungshilfen.**

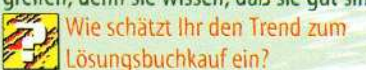
Volker Rieck, der Eidos-Mann für Lizenzen und Merchandising

**Welches Verhältnis habt Ihr zu inoffiziellen Lösungsbüchern?**

VOLKER RIECK: Es stört uns massiv. Wir investieren sehr viel Zeit, Geld und Kraft in die Entwicklung und Produktion der Bücher. Wir packen mittlerweile reichlich Zusatzmaterial in die Bücher, z.B. exklusives Artwork, Poster, Maps, Keyboardschablonen, Stories über die Entwickler oder historische Abhandlungen. All das machen die Firmen, die inoffizielle Bücher herausgeben, nicht. Unserer Meinung nach wird ein Konsument spätestens beim Blättern im Handel erkennen, daß unser Buch einfach erheblich mehr bietet. Das inoffizielle Buch schießt sich also schon wegen mangelnder Qualität selber aus dem Rennen. Trotzdem haben wir schon einige Mitbewerber gestoppt und wir werden es auch zukünftig machen.

**Bedeuten inoffizielle Publikationen nicht zusätzliche Werbung für ein Produkt?**

VOLKER RIECK: Wenn die Mitbewerber wirklich gute Bücher machen würden, dann wäre es tatsächlich eine Werbung. Aber ohne Übertreibung kann ich sagen, daß keines unserer inoffiziellen Bücher gut gemacht war. Sie waren lediglich schnell zusammengeschustert und hatten nur einen Sinn: Mit wenig Aufwand viel Geld zu verdienen. Da finde ich unsere Einstellung zu der Qualität unserer Bücher besser, denn wir wollen, daß irgendwann viele Käufer blind zu unseren Büchern greifen, denn sie wissen, daß sie gut sind.



**Wie schätzt Ihr den Trend zum Lösungsbuchkauf ein?**

VOLKER RIECK: Die Nachfrage wird größer, denn die Spiele werden immer komplexer. Jetzt könnte man böse sagen, wir machen die Spiele absichtlich so schwer. Das ist aber falsch. Die Meinungsbildner in unserer Branche sind neben den Freaks auch die Journalisten. Wenn ein Spiel zu einfach ist, dann fällt man dort durch. Es kann aber passieren, daß Otto Normalverbraucher große Schwierigkeiten damit hat. Das passiert auch, denn sonst gäbe es nicht diese Verkäufe.




## Zelda - Ocarina of Time

Im Gegensatz zu den oft nüchtern beschriebenen Walkthroughs anderer Lösungsbücher werden Links glorreiche Abenteuer in lockerem Erzählstil dargeboten. Nur einige der qualitativ guten Bildschirmfotos dienen wirklich dem Verständnis, die meisten sind, ebenso wie etliche Artworks, 'nur' schmuckes Beiwerk. Viele mit einer reichen Legende ausgestattete Übersichtskarten erleichtern die Orientierung. Neben dem eigentlichen Lösungsteil erläutert eine Einführung die Aktionsmöglichkeiten des Helden und den Gebrauch bzw. Inhalt seines Rucksacks. Als praktisch erweist sich die Beschreibung sämtlicher Fundorte der goldenen Skulltulas, Herzteile und Feen und ein kleines Okarina-Songbook. Zusatzinfos oder Extras sucht man allerdings vergebens.

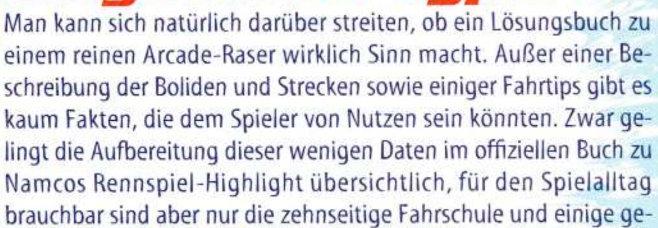
HERSTELLER: Nintendo
SEITEN: 114
PREIS: 24,80 DM
NUTZWERT
GENUSSWERT

## Tekken 3

Fast 200 Seiten einem Prügler zu widmen ist wahrscheinlich nur beim Tophit "Tekken 3" möglich. Zu jedem der 20 Kämpfer findet Ihr Tabellen sämtlicher Special-Moves und Würfe, wie und wo Ihr sie ausführt und welchen Schaden sie verursachen. Die Wichtigsten werden gesondert anhand weniger Bildschirmfotos erläutert. Tips zu Combos, Strings und Strategie lassen zwar keine Frage offen, die Charaktere selbst sind allerdings nur durch ein Artwork und einen mageren Infotext in Szene gesetzt. Einsteiger freuen sich über reichhaltige Erläuterungen zu Basistechniken und die Schritt-für-Schritt-Tekken-Schule. Mehr Füllsel als Feature sind dagegen ein kurzes Entwickler-Interview und eine Seite Work-in-Progress-Artwork. Dafür gibt's als Goodie ein Poster.


VERLAG: Future Press
SEITEN: 196
PREIS: 24,95 DM
NUTZWERT
GENUSSWERT

## Ridge Racer Type 4



Man kann sich natürlich darüber streiten, ob ein Lösungsbuch zu einem reinen Arcade-Raser wirklich Sinn macht. Außer einer Beschreibung der Boliden und Strecken sowie einiger Fahrtips gibt es kaum Fakten, die dem Spieler von Nutzen sein könnten. Zwar gelingt die Aufbereitung dieser wenigen Daten im offiziellen Buch zu Namcos Rennspiel-Highlight übersichtlich, für den Spielalltag brauchbar sind aber nur die zehnseitige Fahrschule und einige generelle Tips. Der Stoffmangel wird ausgeglichen durch etliche Hintergrundinformationen über die Fantasyliga RRR, Teams und Fahrzeuge. Die Bildschirmfotos sind meist wenig aussagekräftig, dafür wird das nüchterne Layout der Artikel von einigen hübschen, doppelseitigen Rendergrafiken durchbrochen. Mit fünf Interviews und Beiträgen über die Spiel- und Firmenhistorie ist zumindest der Gehalt an Zusatzinfo brauchbar, als Extra liegt zudem ein Poster bei.


VERLAG: Future Press
SEITEN: 148
PREIS: 24,95 DM
NUTZWERT
GENUSSWERT

## Warzone 2100

Echtzeitgeneräle, die bei Eidos' Strategieperle dem Nexus-Dauerbeschuß nicht gewachsen sind, können beruhigt auf den offiziellen Ratgeber zurückgreifen. Alle Missionen werden detailliert durch übersichtliche Bildschirmfotos und verständlichen Text aufgeschlüsselt. Wer keiner strengen Führung bedarf, findet in einer Einleitung zu jeder Mission eine lockere Zusammenfassung der Vorgehensweise samt Übersichtskarte. Zusätzlich werden für jedes Level Artefakte und neues Kriegsgerät erläutert. Allgemeine Hinweise beschränken sich allerdings nur auf drei Seiten Einheitendesign. Optisch wird der Strategieführer durch etliche Artworks aufgewertet, bei nur zwei Seiten Interview mit den Entwicklern der Pumpkin Studios ist zusätzlicher Lesestoff aber Mangelware.


VERLAG: Das Trickwerk
SEITEN: 196
PREIS: 19,95 DM
NUTZWERT
GENUSSWERT

## Metal Gear Solid

Im Vergleich zum autorisierten Führer gibt sich das inoffizielle Lösungsbuch sehr spartanisch. Beinahe das gesamte Werk besteht aus einem Walkthrough, der zwar verständlich den Lösungsweg beschreibt, optisch aber Langeweile verbreitet. Bildschirmfotos und einfach gestaltete Übersichtskarten dienen als Mittel zum Zweck, weitere Grafikelemente fehlen. Neun Seiten widmen sich Snakes Steuerung und Ausrüstung, seinen Freunden und Feinden. Auch hier ist die Aufmachung mit winzig kleinen Ausschnitten von Bildschirmfotos äußerst dürftig. Was im Gegensatz zum offiziellen Druckwerk völlig fehlt, sind Zusatzinfos: Es finden sich weder Secrets wie die "Geistergalerie" und Geheimobjekte noch ein einziges Wort über die Geschichte von "Metal Gear". So wird das Buch nach dem Game Over sein Dasein als klassischer Staubfänger fristen.


VERLAG: Prima
SEITEN: 114
PREIS: 19,95 DM
NUTZWERT
GENUSSWERT

## Silent Hill

Der offizielle Ratgeber zu Konamis dreidimensionalem Gruselabenteuer erstaunt durch seine ungewöhnliche Konzeption als zweisprachige Ausgabe. So sind die Texte durchgehend auf englisch und deutsch abgedruckt, was ab und zu verwirrt und den Lesefluß stört. Dafür läßt sich über den Info-Gehalt nicht klagen: Eine in zehn Kapitel eingeteilte Komplettlösung mit großen Karten und mehr als 50 Seiten über Monster, Gegenstände und Geheimnisse beantworten jede erdenkliche Frage. Leider sind etliche Bildschirmfotos viel zu düster und trübe (und damit beinahe wertlos). Auch die Artworks hätten hübscher und zahlreicher sein können.


VERLAG: Cyberpress/Piggyback
SEITEN: 148
PREIS: 24,95 DM
NUTZWERT
GENUSSWERT

## Tomb Raider 3

Selbst wenn "Tomb Raider 3" nicht mit einem knackigem Schwierigkeitsgrad aufwarten würde, im Zuge des Lara-Hypes mußte Eidos einfach ein offizielles Lösungsbuch auf den Markt bringen. Auf acht Seiten erfahrt Ihr alles Wissenswerte über Aktionsmöglichkeiten der Heldin, Waffen, Gegenstände und Gegner. Beinahe den kompletten Rest nimmt ein Walkthrough ein, bei dem alle 19 plus das Geheim-Level Schritt für Schritt gelöst werden. Dank überreicher Illustration mit aussagekräftigen Bildschirmfotos kommen dabei nie Zweideutigkeiten oder Mißverständnisse auf. Dafür werden die Secrets allzu knapp und schwammig auf nur einer bildlosen Seite abgehandelt. Zwölf Seiten Werbung für Eidosspiele und Larafanartikel bilden einen etwas fragwürdigen Abschluß. Wer Zusatzinfos und Augenschmaus sucht, sollte lieber auf das Lara-Magazin aus dem Future Press-Verlag zurückgreifen.

VERLAG: Das Trickwerk
SEITEN: 196
PREIS: 19,95 DM
NUTZWERT
GENUSSWERT


## Metal Gear Solid

Mit seiner Geheimnisfülle und dem vielschichtigen Spielkonzept ist Konamis Megaseller wie geschaffen für eine Verwertung in geschriebener Form. Im offiziellen Buch zu Snakes Agentenabenteuern nimmt ein reich bebilderter, mit ausführlichen Karten und Erläuterungen versehener Walkthrough zwar den größten Platz ein, hübsch aufbereitete Zusatzinfos verführen aber selbst nach Spielende zum Lesen. So findet Ihr einen historischen Abriß der "Metal Gear"-Reihe, Biographien der Hauptpersonen und detaillierte Beschreibungen zu Waffen, Gegenständen und Spieltechniken. Elf Seiten über Secrets bilden die Krönung des optisch wie inhaltlich gelungenen Spieleführers.


VERLAG: Cyberpress/Piggyback
SEITEN: 148
PREIS: 24,95 DM
NUTZWERT
GENUSSWERT

## Filmriß: Dolphin ohne Unterstützung von Film-DVDs

### Nintendos Zukunfts-Konsole wird keine Filme wiedergeben können

Laut Howard Lincoln, Präsident der amerikanischen Nintendo-Dependance, werden sich mit der geplanten Konsole weder gewöhnliche Audio-CDs noch DVD-Filme wiedergeben lassen. Grund dafür ist die aggressive Preispolitik, mit der Nintendo seinen Dolphin gegen den Dreamcast und den Playstation-Nachfolger in Stellung bringen will. Um überhaupt die Filmwiedergabe ermöglichen zu dürfen, wären z.B. 20 bis 25 US-Dollar je verkauftem System an ein DVD-Konsortium zu entrichten. Trotz Nintendos überraschender Entscheidung können videospielende Hollywood-Fans hoffen. Geschäftspartner Matsushita wird wahrscheinlich ein Gerät auf dem Markt bringen, das Dolphin-Spiele wie Filme auf DVD schluckt. Über Mehrkosten und Erscheinungstermin läßt sich allerdings nur spekulieren.

## Playstation-2-Konferenz: Entwickler sind entzückt

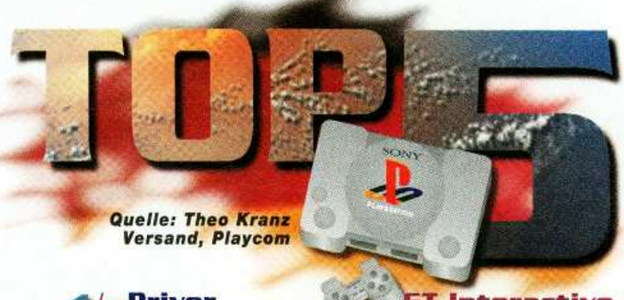
### Die Spielehersteller üben Geduld und zeigen sich von den Möglichkeiten der neuen Konsole beeindruckt

So langsam drängt die Zeit. Obwohl die ehrgeizigen Sony-Pläne den Japan-Start des Playstation-Nachfolgers für Ende 1999 oder Anfang 2000 vorsehen, warten die Softwarehäuser immer noch auf ihre Entwicklungssysteme. Eigentlich sollten diese bereits im Juni an die Firmen ausgeliefert werden.
Nichtsdestotrotz geben sich die Entwickler optimistisch und sind begeistert von der Playstation-2-Hardware, über die sie letzten Monat auf einer Konferenz im amerikanischen San Mateo informiert wurden. Bei dem Treffen stand zwar kein fertiges Gerät, dafür gab Sony in Workshops und Vorträgen alle erdenklichen Informationen über das Innere ihrer Zukunfts-Konsole preis. Besonders von der Offenheit der Konzernvertreter waren die anwesenden Programmierer, Designer und Projektmanager überrascht. Aber auch die leistungsfähige Hardware begeisterte die Fachleute.




Einziger Wermutstropfen: Die Spiele-Entwicklung auf der Playstation 2 dürfte wegen der Multi-Prozessoren-Architektur und dem limitiertem Arbeitsspeicher äußerst kompliziert werden. "Für PC-Programmierer wäre sie ein Alptraum, aber Leute mit einer Menge Playstation-Erfahrung haben mit dem Nachfolger keine Probleme", so einer der anwesenden Software-Ingenieure. Das sehnsüchtig erwartete Entwicklungssystem wird übrigens nicht unter Windows/Windows NT laufen, sondern "Red Hat Linux" als Betriebssystem nutzen.
Auf der Konferenz wurden zudem einige Informationen über die sogenannte "Middleware" verbreitet. Dabei handelt es sich um Hilfsprogramme, von kleinen Tools bis zu ganzen 3D-Grafik-Engines, die von Drittfirmen entwickelt werden. Durch den Einbau des vorgefertigten Codes in die eigenen Spiele sollen Entwicklungszeit und -kosten (von Infogrames z.B. auf fünf bis acht Millionen Mark pro Titel geschätzt) eingespart werden. Mit über hundert Softwareschmieden steht Sony mittlerweile in Kontakt, einige basteln bereits an der Middleware. So wird Discreet – eine Filiale des Grafiktool-Herstellers Autodesk – ein Programm zur Charakter-Animation abliefern, Epic Megagames verwendet Technologien aus ihrem PC-Spiel "Unreal" für eine 3D-Grafik-Software (den hochgelobten Ego-Shooter selbst werden sie aber nicht umsetzen).




Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

**1** / - **Driver** — GT Interactive
Verfolger abgeschüttelt: Dank Unterstützung der Bild-Zeitung und massiver Werbung beschleunigt die rasante Autohatz von Null auf Eins.

**2** / - **V-Rally 2** — Infogrames
Mit dem zweiten Teil ihres Rally-Spektakels erobern die Franzosen die Herzen der Hobby-Offroader zurück.

**3** / - **Bugs Bunny auf Zeitreise** — Infogrames
Gut gehoppelt: Der Möhren-Mümmler beginnt seine Reise auf dem dritten Platz.

**4** / 1 **Gran Turismo** — Sony
6,86 Millionen Spieler weltweit besitzen mittlerweile Sonys edles Stück. Die Platinum-Edition sorgt für anhaltenden "Massen-Tourismus".

**5** / 3 **Final Fantasy 7** — Square
So viel Welt für wenig Geld: Als Platinum-Ausgabe behauptet sich der Rollenspiel-Klassiker auch diesen Monat in der Top 5.

## Italien: Resident Evil beschlagnahmt

### Die deutsche Justiz hat es vorgemacht: Nun wird auch im Ausland gegen gewalttätige Spiele vorgegangen

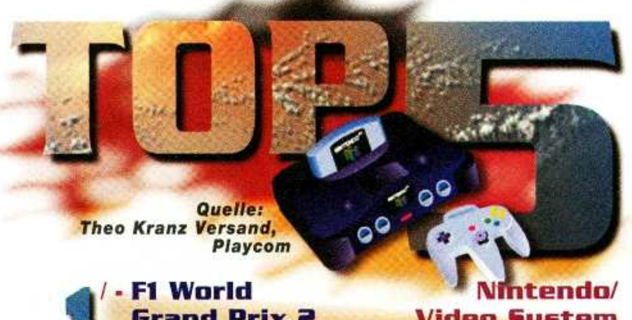
Seit jeher war die Bundesrepublik das einzige Land, in der Computer- und Videospiele auf dem Index landeten oder gar beschlagnahmt wurden. Zwar wird mittlerweile auch in den USA laut über eine staatliche Regulierung interaktiver Gewalt nachgedacht, aber so rigoros wie die Azzuris waren bisher nur deutsche Staatsdiener. In ganz Italien wurden im vergangenen Monat Playstation- und PC-Versionen der hierzulande teilweise indizierten Capcom-Gruselserie "Resident Evil" aus dem Verkehr gezogen. Die Begründung der Staatsanwaltschaft ähnelt dem, was die BPjS sagt: Kinder nähmen sich die Gewalt am Bildschirm zum Vorbild für ihr Verhalten.

## Kleine Monster ganz groß: Pokemon - Der Film

### Warner Bros. beteiligt sich am Pokemon-Boom und kauft die US- und Europa-Rechte am Kinofilm

Seit 1996 sind Nintendos Westentaschenmonster für Game Boy und Nintendo 64 Dauergäste in den japanischen Verkaufscharts. Aber auch die USA haben sich bereits von den kultigen Knirpsen infizieren lassen, bis heute wurden in den Vereinigten Staaten schon 2,8 Millionen Module abgesetzt. Der erste Pokemon-Film, der 1998 den vierten Platz in der japanischen Kinohitparade belegte, läuft am 12. November in Nordamerika an. Neben einem der erfolgreichsten Geschöpfe der Pokemon-Welt, Pikachu, werden nagelneue, durch Gentechnik erschaffene Super-Pokemons ihre Aufwartung machen. Keine Frage, daß mit dem Zeichentrickfilm eine neue Welle unterschiedlichster Monsterfanartikel den Markt überschwemmen wird.






Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

**1** /- **F1 World Grand Prix 2** — Nintendo/ Video System
*Realistisch statt futuristisch: Die F1-Simulation hat "Star Wars: Racer" gnadenlos ausgebremst.*

**2** /5 **Turok 2** — Acclaim
*Der muskulöse Indianer schlägt - nach einem kleinen Durchhänger im letzten Monat - sein Wigwam diesmal wieder weit vorne in den Charts auf.*

**3** /2 **Castlevania 3D** — Konami
*Während es den Geschöpfen der Nacht in Konamis Grusical weiter an den Kragen geht, wird bereits am zweiten Teil gewerkelt.*

**4** /- **Body Harvest** — Gremlin
*Den Hersteller gibt's zwar nicht mehr, dank dem smarten Grübel/Baller-Mix darf der Name Gremlin aber nochmal in den Top 5 herumgeistern.*

**5** /3 **Mario Party** — Nintendo
*Sommerzeit ist Partyzeit - aber doch eher unter freiem Himmel. Vielleicht sind deswegen Mario & Co. diesmal ein wenig baden gegangen.*

## Dreamcast kommt in Japan und USA in die Gänge

**Während der Absatz in Japan von der Preissenkung profitiert, rüstet sich Sega of America für die Markteinführung**

Noch Mitte Juni sah es düster aus für Segas 128-Bit-Konsole. In der Woche vor der drastischen Preissenkung auf 19.000 Yen (ca. 310 Mark) gingen in Japan nur noch etwa 500 Dreamcasts über die Ladentheke (bei knapp 20.000 Playstations im selben Zeitraum). Doch die Folgen der Billigpreis-Attacke ließen nicht lange auf sich warten: Über 45.000 Sega-Konsolen konnten die Händler nach Angaben des japanischen Spielemagazins "Famicom Tsushin" in der Woche vom 21. bis 27. Juni an den Mann bringen.

Während in Deutschland die Werbung für den Dreamcast noch auf Sparflamme köchelt, sind die Vorbereitungen für die zwei Wochen frühere US-Markteinführung in vollem Gange. Anfang Juli wurde mit drei Fernsehspots auf dem Musiksender MTV, in denen die Konsole den Zuschauern als lebende und lernende Maschine verkauft wird, der Beginn einer 100-Millionen-Dollar-Marketingkampange eingeläutet. Damit will Sega die Vorverkaufszahlen, die bislang bei etwa 100.000 Stück liegen, bis zum Erstverkaufstag am 9. September verdoppeln. Die japanische Mutterfirma hält allerdings immer noch Vorverkäufe bis zu einer halben Million Einheiten für realistisch.

Zusätzliche Nachfrage soll durch eine Zusammenarbeit mit der Verleih-Kette "Hollywood Video" erzeugt werden. Schon ab Mitte Juli können amerikanische Spieler in knapp 1.400 Filialen den Dreamcast zusammen mit dem Titel "Sonic Adventure" ausleihen. Ab August sollen außerdem Midways Boxsimulation "Ready 2 Rumble" und Namcos Beat'em-Up "Soul Calibur" die Vorfreude der Amis entfachen. Sega Deutschland setzt dagegen auf die Furcht der Spieler, zu kurz zu kommen. Nur 80.000 Geräte werden zum Start im ganzen Bundesgebiet ausgeliefert. Wer also von Anfang an dabei sein will, sollte sich schleunigst beim Händler seines Vertrauens vormerken lassen.

## Wiedersehen mit den Bitmap Brothers

**Nach längerer Funkstille lassen die englischen Spiele-Veteranen mit einem neuen Projekt von sich hören**

Nur wage Vermutungen gab es um das Schicksal der Programmierer, die in der Zeit der Heimcomputer Kultstatus besaßen und mit "Speedball" auf dem Amiga die Vorlage für knackige Sportaction auf 8- und 16-Bittern gaben. So wie es aussieht, arbeiteten die Briten schon seit geraumer Weile am offiziellen Nachfolger "Speedball 2100", der für die Playstation und den Game Boy Color erscheinen soll. Um das Projekt bis März 2000 ordentlich fertigzustellen, wurden nun neue Leute eingestellt (darunter zwei ehemalige Probe- bzw. Codemasters-Mitarbeiter) und ein Studio im englischen Harrogate gegründet. Und mit Empire Interactive, die die Playstation bisher nur mit einigen Flipper-Simulationen beglückten, wurde letzten Monat auch schon ein Publisher gefunden.

## Eine Konsole enthüllt ihr Innerstes

**Sega läßt tief blicken und bringt mit dem "Skeleton Dreamcast" ein echtes Sammlerstück auf den Markt**

Japanische Videospielfreaks hatten sich den 22. Juli dick in ihrem Kalender angestrichen. An diesem Tag lieferte Sega etwa 500 Stück eines ganz besonderen Dreamcast-Modells aus. Ein durchsichtiges Plastikgehäuse erlaubt den Blick in das Innere der Konsole und auch die elektronischen Eingeweide von VMS und Joypad bieten sich dem neugierigen Auge dar. Grund für die Fertigung dieser exklusiven Sonder-Edition, der zudem ein Mikrophon beiliegt, war die Promotion des sprachgesteuerten Spiels "Seaman: Forbidden Pet". Da der "Skeleton Dreamcast" sicher nicht nach Deutschland kommt, blicken einheimische Sammler statt in die Konsole wieder mal in die Röhre.



## Emulator "bleem!" jetzt auch im Einzelhandel

**Der Playstation-Emulator für den PC ist - von Sony unbehelligt - an Läden in ganz USA ausgeliefert worden**

Vor wenigen Monaten erst erwirkte Sony erfolgreich eine einstweilige Verfügung gegen den Vertrieb eines Playstation-Emulators für den Apple Macintosh. Connectix wurde die Belieferung des Einzelhandels mit ihrer "Connectix Virtual Game Station" untersagt. Der Emulator "bleem!" dagegen ist in den USA nun in etwa 500 Geschäften für rund 30 US-Dollar erhältlich. Der Hersteller gleichen Namens erwartet eine rege Nachfrage, sind doch schon über die firmeneigene Website über 20.000 Kopien verkauft worden. Firmenpräsident David Herpolsheimer gibt sich frohgemut: "Jetzt können abermillionen PC-Nutzer hunderte großartiger Playstation-Titel auf dem PC spielen. Und mit 3D-Grafikkarte sehen viele sogar besser aus als zuvor". Nähere Infos unter www.bleem.com.




Quelle: Theo Kranz Versand

## In Vorbereitung: Release-Highlights

| Titel | Hersteller | System | Genre |
|---|---|---|---|
| **AUGUST** | | | |
| Bundesliga Stars | Electronic Arts | PS | Sportspiel |
| Legacy of Kain: Soul Reaver | Eidos | PS | Action-Adventure |
| Point Blank 2 | Namco/Sony | PS | Lichtpistolen-Shooter |
| Revolt | Acclaim | PS/N64 | Rennspiel |
| South Park | Acclaim | PS | Ego-Shooter |
| RC Stunt Copter | Shiny/Interplay | PS | Flug-Action |
| Premier Manager 64 | Infogrames | N64 | Fußball-Manager |
| **SEPTEMBER** | | | |
| Racing Simulation 2 | Ubi Soft | DC/N64 | Rennspiel |
| X-Files | Fox | PS | Adventure |
| Rainbow Six | Take 2 | PS | 3D-Strategiespiel |
| Killer Loop | Crave | PS | Rennspiel |
| Tony Hawk's Pro Skater | Activision | PS | Sportspiel |
| Railroad Tycoon 2 | Take 2 | PS | Strategiespiel |
| Carmageddon | SCI | PS/N64 | Rennspiel |
| Power Stone | Capcom | DC | Beat'em-Up |
| Fighting Force 64 | Crave | N64 | Beat'em-Up |
| **OKTOBER** | | | |
| Hydro Thunder | Midway | DC | Rennspiel |
| Earthworm Jim 3D | Take 2 | N64 | 3D-Action-Adventure |
| House of the Dead 2 | Sega | DC | Lichtpistolen-Shooter |
| Grand Theft Auto 2 | Take 2 | PS | Action |
| Saboteur | Eidos | PS | 3D-Action-Adventure |
| Final Fantasy 8 | Square | PS | Rollenspiel |
| Starcraft | Nintendo | N64 | Strategiespiel |

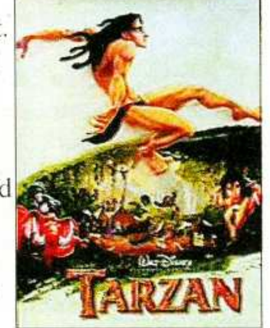
NEWS

## Leinwandhelden bei Ubi, Titus, Acclaim und THQ

**Dank florierendem Lizenzgeschäft werden in Zukunft etliche alte Bekannte aus Film und Fernsehen auftauchen**

Schon das letzte Spiel aus dem Hause Titus Interactive war mit einer – zumindest in den USA – gewinnbringenden Lizenz gesegnet. Nach "Superman" haben sich die Franzosen nun von MGM Home Entertainment die Rechte für allerlei "Robocop"-Titel auf den Plattformen Playstation, Dreamcast, Nintendo 64 und Game Boy gesichert. Aber auch die Landsleute von Ubi Soft verhandeln momentan mit einem großen Hollywood-Studio um Versoftungs-Lizenzen. Zur Disposition stehen der Zeichentrickklassiker "Das Dschungelbuch" und der aktuelle US-Kassenknüller "Tarzan" von Disney. Wann und für welche Systeme die Abenteuer der Dschungelhelden erscheinen sollen, ist jedoch noch ungewiß.

Acclaims Pläne sind da schon weiter fortgeschritten. Nach dem Erfolg mit der "Biene Maja" auf Game Boy Color wurden nun die Rechte am rothaarigen Erwachsenenschreck "Pumuckl" gesichert. Der freche Kobold wird bereits ab Oktober seine Späße auf Nintendos Handheld treiben, Spiele für andere Systeme sind geplant. THQ schließlich hat sich für die nächsten fünf Jahre eine "Power Rangers"-Lizenz zugelegt, von der alle Plattformen profitieren sollen.




## Dreamcast: Vollgas für PAL-Software

**Sega Europe wird wahrscheinlich Spielehersteller ermutigen, PAL-Versionen einen 60-Hertz-Modus zu spendieren**

Einen Fernseher vorausgesetzt, der 60 Hertz darstellen kann (die Mehrheit der heutigen Neugeräte), kämen nun endlich auch europäische Spieler bei sämtlichen PAL-Titeln in den Genuß der Originalgeschwindigkeit. Damit wäre der Dreamcast die erste PAL-Konsole, auf der man bei nicht-angepaßter Software vor schwarzen Balken und langsamerem Spielfluß verschont würde. Wegen der Annahme, daß sich viele Freaks Importe auch wegen der 50-Hz-Problematik zulegen, käme dies den europäischen Sega-Niederlassungen natürlich gelegen.

## Ehemalige Psygnosis-Mitarbeiter finden neues Heim

**Nach den Erfolgen auf Nintendo 64 will Acclaim mit einem neuen Studio auch auf der Playstation reüssieren**

Zu den beiden UK-Acclaim-Studios in London und Teeside – hervorgegangen aus Iguana Entertainment und Probe – gesellt sich ein drittes Entwickler-Team. 26 frühere Psygnosis-Mitarbeiter wurden mitsamt ihrem Bürogebäude im englischen Stroud übernommen. Die Spieledesigner, Grafiker und Programmierer arbeiteten an den Titeln "G-Police" sowie "G-Police 2" (siehe Test ab Seite 50) und werden ausschließlich für Playstation-Projekte eingesetzt.




## Intellivision lebt!

**Dank Activision wird eine Uralt-Konsole vor dem Vergessen bewahrt**

Kompilationen historischer Arcade-Automaten kennen wir auf der Playstation mittlerweile zur Genüge, die Emulation klassischer Videospielsysteme war bislang allerdings den PC-Benutzern vorbehalten. Im Zuge des beliebten "Retro-Gaming" hat uns Activision schon mit einer modernen "Asteroids"-Variante versorgt, ein runderneuertes "Space Invaders" soll noch dieses Jahr folgen. Vorher wird aber mit "Intellivision Classics" eine knapp 20 Jahre alte Konsole auf der Playstation wiederbelebt. Unter anderem werden damalige Bestseller wie "Space Armada", "Night Stalker" oder "Sub Hunt" auf der CD zu finden sein. Laut Firmenvize Mitch Lasky ist die Kompilation "eine der größten Sammlungen klassischer Spiele" und enthält "mehr Sporttitel als jede andere Kompilation". Bis zum Herbst werden Playstation-Nutzer aber noch mit "FIFA Soccer" und "NHL" Vorlieb nehmen müssen...

## Nippon zockt: Pferdewetten über Konsole

**Sega setzt auf Onlinefähigkeit des Dreamcast und Glücksspielsucht der Japaner**

Nächstes Jahr wird der Konsolenhersteller zusammen mit der "Japan Racing Organisation" eine Software entwickeln, die es Dreamcast-Nutzern ermöglicht, online auf Pferderennen Geld zu setzen. Damit baut Sega auf die asiatische Liebe zu Glücksspielen, um höhere Dreamcast-Verkäufe zu erzielen. Außerdem soll sich das Bild der Spielekonsole in der Öffentlichkeit wandeln: Vom elektronischen Spielzeug zum hochentwickelten Kommunikationssystem.

# Rat Attack

*Mindscape für Playstation und N64, ab Herbst in Deutschland*



Paßt auf die Ventilatoren auf! Der starke Luftstrom befördert Euch direkt in ein Lavabecken – schon ist ein Leben futsch.

Die Erde ist mal wieder in Gefahr: Riesige Horden von mutierten Weltraumratten fallen über unseren Heimatplaneten her. Angeführt von den Oberbösewichten Washington und Jefferson fressen die aggressiven Nager alles kurz und klein, was ihnen zwischen die Zähne kommt. Nur Professor Julius und sein Schutzkommando, bestehend aus acht tapferen Katzen, kann die Menschheit retten...

In "Rat Attack" übernehmt Ihr die Rolle eines haarigen Kämpfers und müßt u.a. Häuser, Gärten und Museen von der Plage befreien. Um die kleinen Nager zu fangen, hat jedes Kätzchen eine Art Lasso eingesteckt: Haltet den X-Button gedrückt und zieht so einen leuchtenden Ring auf. Jeder Gegner, der sich in diesem Kreis befindet, wird automatisch eingesammelt. Nun müßt Ihr mit Eurer Rattenladung auf ein Katzenkopf-Symbol steigen, um sie endgültig in's Nirwana zu schicken. Werdet Ihr auf den Weg dorthin von einem Gegner berührt, verliert Ihr nicht nur Energie, sondern auch alle gefangenen Nager. Pro Level (der übrigens nicht viel größer als ein Bildschirm ist) müßt Ihr eine bestimmte Zahl von Ratten ausschalten – habt Ihr die geforderte Menge erreicht, öffnet sich ein Tor zum nächsten Abschnitt oder Endgegner. An Extras helfen Euch u.a. Turbo und Schutzschild, höher gelegene Orte erreicht Ihr via Sprung oder Teleporter. Optisch macht das Geschicklichkeitsspiel einen guten Eindruck: Hohe Auflösung und flüssiges Scrolling gefallen. Der Zweispieler-Modus ist ganz nett, endet aber oft im Chaos.



Der erste Endgegner: Nehmt Euch vor seiner Keule in Acht!



Gewusel pur – Im Zweispieler-Modus leidet die Übersicht.



Via X-Button zieht Ihr einen leuchtenden Fangring auf, mit dem Ihr die Ratten einsackt.

# Grand Theft Auto 2

*Take Two für Dreamcast und Playstation, ab Oktober in Deutschland*

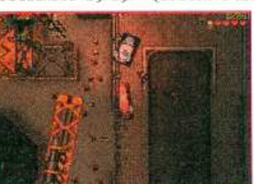


Hochauflösende Explosionen auf dem Dreamcast. Die Playstation-Version wird etwas pixeliger aussehen.

"Grand Theft Auto" begeistert seit Ende '97 mit krimineller Thematik und offenem Spielkonzept. Als Gangster durchstreift Ihr amerikanische Großstädte, immer auf der Suche nach dem „big business". Ob Ihr dabei Aufträge von dubiosen Gestalten ausführt oder nur zum Spaß mit geklauten Fahrzeugen durch Straßensperren brecht, liegt ganz an Euch – Ihr dürft tun und lassen, was Ihr wollt. Nach der Missions-CD "GTA London 1969" (siehe MAN!AC 7/99) steht nun der offizielle zweite Teil in den Startlöchern.

Der Spielablauf unterscheidet sich nicht groß von den Vorgängern, vielmehr wurde die Gegnerintelligenz und -aggressivität erhöht. Neben den allseits anzutreffenden Polizeistreifen mischt diesmal auch das FBI und die Army kräftig mit. Die Agenten verfolgen Euch mit schnellen Dienstwägen und versuchen Euer Fahrzeug schrottreif zu rammen. Auch Straßensperren werden konsequent eingesetzt: Eingekreist von zig Polizeiautos, bleibt oft nur die Flucht nach vorn – mitten durch's Getümmel. Wieder mit von der Partie sind verschiedene Gangs (u.a. Russen-Mafia und verrückte Wissenschaftler), die sich untereinander bekriegen oder gemeinsam gegen Euch vorgehen. Provoziert Ihr eine Gangster-Gruppe allzu heftig, schicken Sie einen kaltblütigen Killer los, der Euch ohne mit der Wimper zu zucken umlegt.

Die Playstation-Fassung wird bereits im Oktober dieses Jahres erscheinen, Dreamcast-Fans müssen sich noch bis zum Frühjahr 2000 gedulden. Dafür dürfte die Sega-Umsetzung einen Multiplayer-Mode via Internet und andere Bonus-Features enthalten.



Massenschlägereien dürfen in "GTA 2" nicht fehlen



Mit den entsprechenden Waffen kriegt Ihr auch Züge klein



Vollgas: Mit einem stilechten Burnout versucht Ihr der Polizeisperre zu entkommen.

# Rollcage Extreme

***Psygnosis für Playstation, Anfang 2000 in Deutschland***



Action satt: Neben fahrerischem Können ist der geschickte Einsatz der Extras rennentscheidend. Geht mit den eingesammelten Waffen nicht sparsam um!

Start in einer Tunnelröhre: Innerhalb kürzester Zeit erreichen die Buggys aberwitziges Tempo.

Bei entsprechender Geschwindigkeit könnt Ihr auch an der Decke entlang rasen

PS Vor ziemlich genau einem halben Jahr sorgte der Psygnosis-Renner "Rollcage" (siehe MAN!AC 3/99) für ein actionreiches Geschwindigkeits-Erlebnis. Mächtige Explosionen und grandiose Lichteffekte zeichneten den Titel ebenso aus wie ein übersensibles Fahrverhalten mit ständigen Drehern. Dieses Manko soll nun mit dem Nachfolger "Rollcage Extreme" ausgebügelt werden und aus dem futuristischen Rennspiel einen Hit machen. Laut Chris Gibbs (Managing Director des englischen Entwicklers Attention to Detail) wurde das Handling komplett überarbeitet: Überschläge und Dreher um die eigene Achse sorgen nur noch bei krassen Fahrfehlern oder Kollisionen für Zeitverlust. Verliert Ihr dennoch die Kontrolle, zoomt die Kamera weit zurück, und Ihr behaltet trotz Unfall die Orientierung. Doch nicht nur die Steuerung wurde verbessert, auch der Spielumfang legte kräftig zu: Mußtet Ihr Euch im Vorgänger mit 20 Strecken und sieben Buggys begnügen, dürft Ihr nun im Sequel mit mehr als 20 Fahrzeugen auf 50 Kursen herumbrettern; die meisten davon erhaltet Ihr aber nur durch Siege in verschiedenen Wettbewerben – ohne Fleiß kein Preis. Überhaupt gibt's in "Rollcage Extreme" viele versteckte Boni zu entdecken, wie z.B. das "Trümmer-Fußball". In diesem witzigen Minispiel müßt Ihr durch geschickte Manöver mit Eurem Boliden einen Felsbrocken in das Tor des Gegners bugsieren.

In Sachen Spielmodi hat sich ebenfalls einiges getan: Satte elf unterschiedliche Varianten stehen parat. Neu ist beispielsweise der Scramble-Mode, bei dem Ihr innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits das Ziel erreichen müßt. Auf den ersten Blick nicht allzu schwer, aber tödliche Abgründe und widrige Fahrbahnverhältnisse fordern Euer gesamtes Können. Nehmt Ihr an einer Meisterschaft teil, rast Ihr in verschiedenen Kampagnen mit anderen Teilnehmern um den Sieg. Jede Mission gliedert sich in vier Ligen mit je drei Strecken. Landet Ihr nach drei Rennen auf dem ersten Platz, geht's ab in die "Knockout-Stage", wo nach jeder gefahrenen Runde der Letzte disqualifiziert wird. Nur wenn Ihr auch hier siegreich hervorgeht, folgt der Aufstieg in die nächste Liga. Um gegen die harte Konkurrenz zu bestehen, ist der exzessive Einsatz von durchschlagenden Waffen unablässlich. Neben den aus dem Vorgänger bekannten Extras wie Schutzschild und Raketen sorgt die "Radius Bomb" für freie Fahrt: Voll aufgeladen, werden alle Buggys in Reichweite durch eine gigantische Explosion von der Piste gefegt.




Mit diesem schmucken Extra haltet Ihr die Gegner auf Distanz



Immer an der Wand entlang: Nutzt die gesamte Streckenbreite, um an den Konkurrenten vorbeizuziehen.

Wer den „Deathmatch-Mode" im Original-„Rollcage" mochte, darf sich freuen: Ehemals nur als Bonus eingebaut, kommt der Zweispieler-Hatz nun mehr Gewicht zu. Via Splitscreen versucht Ihr, Euren Mitspieler durch Waffengewalt auszuschalten und die meisten Abschüsse zu erzielen. Beim Design der Kampf-Arenen wurde darauf geachtet, den Spielablauf weniger chaotisch als beim Vorgänger zu gestalten. Näheres erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben.







Solch spektakuläre Unfälle passieren nur bei Waffenbeschuß oder groben Fahrfehlern. Eine auszoomende Kamera fängt Euer Vehikel ein und sorgt für die nötige Übersicht.



# Worms Armageddon

*Infogrames/Hasbro für N64/Playstation, ab November im Handel*

Selbst in romantischer Winterlandschaft können die Würmer nicht von ihrem kriegerischen Treiben ablassen (N64)

Durch ihre 16- und 32-Bit-Auftritte erreichten die rabiaten Würmer von Team 17 bereits Kultstatus. Dabei ist das Spielprinzip von "Worms" simpel gestrickt: In zufallsgenerierten Landschaften bekriegen sich bis zu vier Gruppen glubschäugiger Würmer, bis nur noch ein Team übrig ist. Jeder Spieler übernimmt dabei abwechselnd die Kontrolle über einen seiner rosa Soldaten, um innerhalb eines Zeitlimits in eine günstige Position zu kriechen und den Gegner zu attackieren. Für diesen Zweck bietet die teameigene Waffenkammer eine Unzahl an teils skurrilem Inventar, angefangen von einer Schrotflinte über ein ferngezündetes Schaf bis zu Raketen, deren Flugbahn vom Wind beeinflußt wird. Je nach Waffe und Genauigkeit des Treffers schrumpft der Energiebalken des anvisierten Wurms, bis er sich in einer kleinen Explosion verabschiedet und dabei womöglich ein paar Nachbarn mit in den Tod reißt. Gerade solche gemeinen und oft unvorhersehbaren Szenen sorgten im Multiplayer-Modus für reichlich dreckiges Gelächter vor den Bildschirmen. Bei Solisten allerdings machte das Lächeln schnell breitem Gähnen Platz.

Eure Würmchen greifen auf ein riesiges Inventar zurück (N64)



Einige Comic-Zwischensequenzen sorgen für Heiterkeit

Team 17 hat aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt und schenkt dem Einzelspieler-Modus beim Playstation-Nachfolger bzw. N64-Debüt "Worms Armageddon" gesteigerte Aufmerksamkeit. Neben den Zufallsspielfeldern wird es nun eine spezielle Kampagne geben, in der Ihr Euer Geschick im Umgang mit den Würmern und ihrer Hilfsmittel wie Bungeeseil oder Preßlufthammer in 48 Missionen unter Beweis stellt. Zudem dürft Ihr via Editor eigene Level basteln und im Trainingsmodus die Handhabung der über 50 Waffen ausprobieren. Mehr als 20 davon sind nagelneu: Eine bunte Mischung aus gewöhnlichen (Baseballschläger, Atombombe) bis absurden (heilige Handgranate, explodierende Oma) Wurmstoppern. Zusätzliche Lacher sollen Euch acht FMV-Sequenzen und eine Latte frecher Wurmkommentare abringen. Übrigens: Auch Game Boy Color und (gerüchtehalber) der Dreamcast sind von Wurmbefall bedroht.



Die Würmer wandern durch kunterbunte Welten (Playstation)



Vorsicht Klippe: Im Wasser ertrinkt Ihr sofort (Playstation).



# Die dunkle Bedrohung

*LucasArts für Playstation, ab September im Handel*

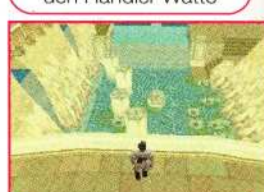
Gemeinsam gehen die beiden Jedis gegen die Kampfroboter vor. Ihr schwingt nur mit einem das Laserschwert.

Dieser Sommer ist eine echte Geduldsprobe für die „Star Wars"-Fanatiker unter den Playstation-Benutzern. Nicht nur, daß sie neidvoll auf ihre amerikanischen Gesinnungsgenossen blicken müssen, die seit dem 19. Mai in den Genuß des Kinoknüllers kommen. Auch die PC-Spieler haben diesmal die Nase vorn, denn die dürfen mit "Die dunkle Bedrohung", dem Action-Adventure zur „Episode 1", schon seit gut zwei Monaten die Filmhandlung nacherleben. Wenigstens hat LucasArts jetzt endlich aussagekräftige Bildschirmfotos der Playstation-Version herausgerückt, die sich in ihrer Qualität doch erheblich von dem unterscheiden, was bisher in diversen Fachmagazinen zu sehen war.



Wie schon im "Racer" trefft Ihr auf den Händler Watto

Analog zum Film beginnt das Spiel mit der Entsendung der Jedis Obi-Wan Kenobi und Qui-Gon Jinn zum Planeten Naboo, der von einer machthungrigen Handelsföderation bedroht wird. Von dort aus kämpft Ihr Euch elf Abschnitte lang in der Rolle eines der beiden Helden durch Horden von Droiden und Söldnern. Im weiteren Spielverlauf erhaltet Ihr zudem kurz die Kontrolle über Königin Amidala und ihren Captain Panaka. Neben den zahllosen Laserschwertgefechten wird die Wanderung durch die dreidimensionalen Szenerien mit kleineren Rätseln (wie Knöpfe drücken oder eine Keycard finden) aufgelockert. Für einen erfolgreichen Verlauf des Spiels ist die Kommunikation mit vielen der über 100 „Star Wars"-Charakteren wichtig, denen Ihr nützliche Hinweise oder Gegenstände entlockt. Ganz filmgerecht steht am Ende der abenteuerlichen Reise über die Planeten Naboo, Mos Espa, Coruscant oder Tatooine natürlich der finale Showdown gegen den Oberbösewicht Darth Maul.



Um manch' beherzten Sprung kommt der Jedi nicht herum




Die Gespräche mit friedliebenden Zeitgenossen sind eine wichtige Informationsquelle

*E3N-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

DER DEUTSCHE VERSANDSPEZIALIST*

# THEO KRANZ VERSAND

Laden 94032 Passau: Bahnhofstraße 28

Laden 97070 Würzburg: Juliuspromenade 11

NUR LADEN, KEIN VERSAND: Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet: dynatex Im Brückcenter, Brückstraße 42 44135 Dortmund

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK

239,-

## Playstation

| Artikel | Preis |
| --- | --- |
| SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK | 239,- |
| CONTROL PAD BL. - CYBER SHOCK | 59,95 |
| CONTR.PAD DUAL SHOCK ORIG. | 59,95 |
| CONTROL PAD DUAL SHOCK | 39,95 |
| ORIG. PSX-CASE-BUNDLE | 69,95 |
| PRO CARRY CASE - BLAZE | 69,95 |
| PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE | 9,95 |
| ORIG PLAYSTATION T-SHIRT | 29,95 |
| GAMEBUSTER DELUXE-SCHUMMEL. | 89,95 |
| X-PLODER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE | 84,95 |
| X-PLODER SCHUMMELBUCH | 29,95 |
| X-PLODER PROFESSIONAL | 134,95 |
| EQUALIZER | 69,95 |
| ANTENNENKABEL | 24,95 |
| RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHL.) | 16,95 |
| LENKRAD JORDAN GP DU. SHOCK | 129,95 |
| LENKRAD DUAL FORCE WHEEL | 149,95 |
| LENKRAD FANATEC SPEEDSTER | 189,95 |
| JOYSTICK PRO SHOCK ARCADE | 69,95 |
| JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP | 34,95 |
| PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) | 59,95 |
| PISTOLE AVENGER PRO | 89,95 |
| PISTOLE C-CON 45 ORIGINAL | 79,95 |
| PISTOLE REAL ARCADE LIGHTGUN | 99,95 |
| MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(VER.FARB.) | 29,95 |
| MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) | 29,95 |



V-Rally 2 (PS) 89,95 — NHL 2000 (PS) 89,95 — Tomorrow N.Dies (PS) 89,95 — Bugs Bunny (PS) 84,95

| Artikel | Preis |
| --- | --- |
| MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) | 34,95 |
| MEMORY CARD 120 BLOCKS | 44,95 |
| MOUSE LOW BUDGET | 34,95 |
| MULTI TAP LOW BUDGET | 49,95 |
| SPACE STATION | 44,95 |
| DISK STATION | 24,95 |
| 360 | 89,95 |
| ACM 1918 | 84,95 |
| AIRONAUTS | 89,95 |
| APE ESCAPE | 89,95 |
| APE ESCAPE+DUAL SHOCK CONT. | 139,95 |
| ASTERIX | 89,95 |
| ATTACK OF THE SAUCERMAN | 79,95 |
| BASEBALL EDITION 2000 (AUG) | 89,95 |
| BIG AIR | 89,95 |
| BILLARD NIGHTS (SEPT) | 79,95 |
| BLOODY ROAR 2 | 84,95 |
| BOMBERMAN | 79,95 |
| BOMBERMAN FANTASY RACING | 89,95 |
| BUGS BUNNY AUF ZEITREISE | 84,95 |
| BUNDESLIGA STARS 2000 (AUG) | 89,95 |
| CAPCOM GENERATIONS 1 | 84,95 |
| CASTROL HONDA SUPERBIKE | 89,95 |
| CENTIPEDE PSX (SEPT) | 89,95 |

Star Wars Episode 1 (PS) 89,95 — Metal GS. VR Missions (PS) 89,95 — Bundesliga Stars 2000 (PS) 89,95 — WWF Attitude (PS) 84,95 (N64) 99,95

| Artikel | Preis |
| --- | --- |
| CHESSMASTER MILLENIUM | 89,95 |
| CHOKOBO (OKT) | 89,95 |
| CIVILIZATION 2 | 89,95 |
| COLONY WARS 2: VENGEANCE | 89,95 |
| C&C 2:GEGENSCHLAG | 89,95 |
| CRASH BANDICOOT 3 | 89,95 |
| CROC 2 (AUG) | 89,95 |
| DARK MESSIAH (SEPT) | 89,95 |
| DISCWORLD NOIR (SEPT) | 84,95 |
| DRIVER | 89,95 |
| EARTHWORM JIM 3D (AUG) | 89,95 |
| EVIL ZONE | 89,95 |
| FINAL FANTASY VIII (OKT) | 99,95 |
| G-POLICE 2: WEAP. OF JUST. (SEPT) | 79,95 |
| GEX 3: DEEP COVER GECKO | 99,95 |
| GRAND THEFT AUTO - LONDON | 44,95 |
| GTA-PACK: PLAT-VERS.+LONDON | 74,95 |
| GUARDIAN - WÄCHT. D. SCHATTEN | 89,95 |
| GUNGAGE (SEPT) | 89,95 |
| HOT WHEELS (SEPT) | 89,95 |
| HUGO 2 | 89,95 |
| JADE COCOON (SEPT) | 89,95 |

Discworld Noir (PS) 89,95 — Syphon Filter (PS) 89,95 — Le Mans 24 (PS) 89,95 — Croc 2 (PS) (Aug) 89,95

| Artikel | Preis |
| --- | --- |
| KILLER LOOP (Y.A.R.G.) (SEPT) | 89,95 |
| KURUSHI FINAL (SEPT) | 89,95 |
| LE MANS (24 STUNDEN) (OKT) | 89,95 |
| LEG. OF KAIN - SOUL REAVER (AUG) | 99,95 |
| LEGEND OF KARTIA (SEPT) | 89,95 |
| LEGO RACERS (SEPT) | 89,95 |
| METAL GEAR SOLID | 89,95 |
| METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK | 159,95 |
| METAL G. SOL. VR MISSIONS (SEPT) | 89,95 |
| MISSION IMPOSSIBLE (OKT) | 89,95 |



DRIVER (PS) 89,95

| Artikel | Preis |
| --- | --- |
| MULAN STORY (SEPT) | 79,95 |
| NBA PRO '99 | 99,95 |
| NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPH. | 89,95 |
| NHL 2000 (SEPT) | 89,95 |
| NHL PRO '99 (AUG) | 99,95 |
| NO FEAR MOUNTAINBIKING (SEPT). | 89,95 |
| OMEGA BOOST | 79,95 |
| PLANE CRAZY | 89,95 |
| PLAYER MANAGER '99 - ANCO | 84,95 |
| POINT BLANK 2 (AUG) | 89,95 |
| POY POY 2 | 89,95 |
| RAILROAD TYCOON 2 (SEPT) | 89,95 |
| RAINBOW SIX (SEPT) | 89,95 |
| RALLYMASTERS | 79,95 |
| RAMPAGE 2 - UNIVERSAL TOUR | 84,95 |
| RC STUNT COPTER (AUG) | 79,95 |
| REAL FISHING (AUG) | 89,95 |
| REVOLT (AUG) | 84,95 |
| RIDGE RACER TYPE 4 | 89,95 |
| ROAD RASH 3D | 89,95 |
| SABOTEUR (OKT) | 99,95 |
| SHADOWMAN (AUG) | 84,95 |

Jade Cocoon (Sep)(PS) 89,95 — Killer Loop (Sep)(PS) 89,95 — Railroad Tycoon 2 (PS) 89,95 — Wipeout 3 (Sep)(PS) 89,95

| Artikel | Preis |
| --- | --- |
| SILENT HILL | 89,95 |
| SPIELEBERATER SILENT HILL ORIG. | 24,95 |
| SLED STORM (AUG) | 89,95 |
| SM.COU.TENNIS: A. KOURNIKOVA | 79,95 |
| SOUTHPARK (AUG) | 84,95 |
| SPEED FREAKS - WHEEL NUTS (AUG) | 89,95 |
| SPEED FREAKS - BUNDLE | 129,95 |
| STAR WARS:EPISODE 1-DUN. BEDR. | 89,95 |
| STAR WARS:EPISODE 1-RACR (AUG) | 89,95 |
| STREETFIGHTER ALPHA 3 | 79,95 |
| SYPHON FILTER | 89,95 |
| TANK RACER (ENGL.) | 89,95 |
| TANKTICS | 84,95 |
| TOCA TOURING CAR 2 | 89,95 |
| TOMB RAIDER 3 | 99,95 |
| TOMORROW NEVER DIES (SEPT) | 89,95 |
| TONY HAWK'S PRO SKATER (SEPT) | 89,95 |
| TRIPLE PLAY BASEBALL 2000 | 89,95 |
| TUNGUSKA (SEPT) | 84,95 |
| UEFA STRIKER (SEPT) | 84,95 |
| UM JAMMER LAMMY (AUG) | 89,95 |
| V-RALLY 2 | 89,95 |
| VERSAILLES | 89,95 |
| VIRUS | 89,95 |
| WARZONE 2100 | 89,95 |
| WILD NINE'S ED(SPIEL+PSX-T-SHIRT) | 69,95 |
| WIPEOUT 3 (SEPT) | 89,95 |
| WORMS 2 (SEPT) | 89,95 |
| WWF ATTITUDE (AUG) | 84,95 |
| X-FILES (SEPT) | 89,95 |
| YOYO'S PUZZLE PARK | 84,95 |



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER (PS) 99,95





Silent Hill (PS) 89,95 — X-Files (PS) 89,95 — Rainbow Six (PS) 89,95 — G-Police 2 (PS) 79,95 — Ape Escape (PS) 89,95 — Driver (PS) 89,95

## SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR.
FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN!) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) AN!



SHADOWMAN (PS) 84,95 (N64) 109,95

# 0931/35 45 222

WWW.MANIAC-ONLINE.DE/ADS/KRANZ

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6.40 zzgl. NN-Gebühr; UPS Nachnahme DM 16,-. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Bundle-Artikel gelten als 1 Artikel. Alle Preise in DM.

# ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES
# 09 31 / 57 16 01
# 0180 52 11 844




## Nintendo 64

| Artikel | Preis |
|---|---|
| NINTENDO 64 SUPER MARIO PAK | 244,- |
| STAR WARS EP.1 RACER LTD.ED. SET | 299,- |
| NINTENDO 64 + STAR WARS EP.1 RACER | |
| ANTENNENKABEL | 24,95 |
| ANTENNENKABEL ORIG. | 49,95 |
| CONTROL PAD - ORIGINAL | 54,95 |
| (GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ) | |
| EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER) | 64,95 |
| CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS | 49,95 |
| JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH | 14,95 |
| LENKRAD GAMESTR G64 RUMBLE | 129,95 |
| MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG. | 34,95 |
| MEMORY CARD 1 MEG | 26,95 |
| MEMORY CARD 8 MEG | 59,95 |
| RUMBLE PAK | 34,95 |
| RUMBLE PAK JOYTECH COLOR | 19,95 |
| X-PLODER-SCHUMMELMODUL (JUL) | 109,95 |
| 1080° SNOWBOARDING | 89,95 |
| ALL STAR BASEBALL 2000 | 99,95 |
| ALL STAR TENNIS '99 | 99,95 |
| ASTEROIDS HYPER 64 (SEPT) | 89,95 |
| BANJO & KAZOOIE | 89,95 |
| BASS HUNTER 64 (OKT) | 99,95 |
| BATTLEZONE 64 (OKT) | 109,95 |
| BEETLE ADVENTURE RACING | 99,95 |
| CASTLEVANIA 3D | 109,95 |
| COMMAND & CONQUER 3D | 109,95 |
| DIDDY KONG RACING | 89,95 |
| F1 WORLD GRAND PRIX 2 | 89,95 |
| FIGHTING FORCE 64 (SEPT) | 109,95 |
| FLYING DRAGONS | 89,95 |
| GEX 64 (GEX 2)-ENTER THE GECKO | 109,95 |
| GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA | 114,95 |


Star Wars R. (PS) 89,95 (N64) 109,95 — World Driver Champ. (N64) 119,95 — Rogue Squadron (N64) 109,95 — INKL. SPIELEBERATER, SOLANGE VORRAT REICHT: Turok 2 (N64)dt 77,77 engl 88,88

| Artikel | Preis |
|---|---|
| JET FORCE GEMINI (SEPT) | 109,95 |
| LODE RUNNER 3D | 99,95 |
| MARIO GOLF (OKT) | 89,95 |
| MARIO PARTY | 89,95 |
| MICRO MACHINES 64 TURBO | 114,95 |
| MILO'S ASTRO BOWLING | 89,95 |
| MONSTER TRUCK MADNESS | 99,95 |
| NBA LIVE '99 | 109,95 |
| NBA PRO '99 (SEPT) | 114,95 |
| NHL PRO '99 (SEPT) | 114,95 |
| PREMIER MANAGER 64 (AUG) | 99,95 |
| RACING SIMULATION 2 (SEPT) | 119,95 |
| RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR | 109,95 |
| RAYMAN 2 (OKT) | 119,95 |


Racing Simul. 2 (PS) 49,95 (N64) 119,95 — Command&Conquer (N64) 109,95 — F1 World GP 2 (N64) 89,.95 — Jet Force Gem (Sep)(N64) 109,95

| Artikel | Preis |
|---|---|
| REVOLT (AUG) | 99,95 |
| SAN FRAN. RUSH 2: EXTR. RACING | 109,95 |
| SHADOWGATE 64 | 109,95 |
| SHADOWMAN (AUG) | 109,95 |
| SOUTHPARK | 99,95 |
| STAR WARS EPISODE 1: RACER | 109,95 |
| STAR WARS-ROGUE SQUADRON | 109,95 |
| STARCRAFT (OKT) | 109,95 |
| THE NEW TETRIS | 89,95 |
| TONIC TROUBLE (ED) (SEPT) | 109,95 |
| TUROK 2 - DEUTSCH | 77,77 |
| TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION | 88,88 |
| VIGILANTE 8 | 114,95 |
| VIRTUAL POOL | 109,95 |
| WWF ATTITUDE (AUG) | 99,95 |
| YOSHI'S STORY | 89,95 |
| ZELDA: OCARINA OF TIME | 109,95 |
| SPIELEBERATER ZELDA 64 | 24,80 |
| ZELDA 64 - SPECIAL EDITION | 139,95 |

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602


METROPOLIS (DC)(Sept) 114,95


SONIC ADVENTURE (DC)(Sept) 94,95

## Dreamcast™

AB 23.09.99 bei uns

| Artikel | Preis | Artikel | Preis |
|---|---|---|---|
| DREAMCAST (SEPT) | 494,- | GET BASS (INK.FISHING-CON.)(OKT) | 189,95 |
| DEUTSCHE VERSION, INKL.MODEM! | | HOUSE OF THE DEAD 2 (+GUN) (OKT) | 149,95 |
| CONTROLLER (SEPT) | 59,95 | KILLER LOOP (NOV) | 94,95 |
| DREAMCAST-STICK (SEPT) | 94,95 | METROPOLIS (SEPT) | 114,95 |
| KEYBOARD (SEPT) | 59,95 | NBA (DEZ) | 94,95 |
| VIBRATION PACK (SEPT) | 49,95 | RACING SIMULATION 2 (SEPT) | 99,95 |
| VMU-CARD (SEPT) | 59,95 | RED DOG (SEPT) | 94,95 |
| RACING CP (SEPT) (LENKRAD) | 124,95 | SEGA RALLY 2 (NOV) | 114,95 |
| SCART-KABEL (SEPT) | 49,95 | SONIC ADVENTURE (SEPT) | 94,95 |
| AERO WINGS (SEPT) | 94,95 | SOUL CALIBUR (DEZ) | 114,95 |
| BLUE STINGER (SEPT) | 94,95 | SPEED DEVILS (SEPT) | 94,95 |
| BUGGY HEAT (OKT) | 94,95 | SUZUKI ALSTARE RACER (OKT) | 94,95 |
| COOL BOARDERS DC (NOV) | 94,95 | TOKYO HIGHWAY CHALL. (SEPT) | 94,95 |
| D 2 (JAN) | 94,95 | TOY COMMANDER (SEPT) | 94,95 |
| DYNAMITE COP (OKT) | 94,95 | UEFA STRIKER (SEPT) | 99,95 |
| EXPENDABLE (SEPT) | 99,95 | VIRTUA FIGHTER 3 TB (SEPT) | 94,95 |


VIRTUA FIGHTER 3 (DC) (Sept) 94,95


BLUE STINGER (DC) (Sept) 94,95

## Game Boy Color

| Artikel | Preis |
|---|---|
| GAME BOY COLOR PURPLE | 139,- |
| VERSCHIEDENE FARBEN | |
| GAMEBOY POCKET CAMERA | 99,- |
| GBP CAMERA PRINTER | 119,95 |
| LIGHT MAX 2 (INKL. BATT) | 34,95 |
| AC ADAPTER & BATT.PACK | 39,95 |
| NETZTEIL COLOR POWER SET | 39,95 |
| 10 PIN BOWLING (SEPT) | 59,95 |
| 720° SKATE BOARDING | 64,95 |
| ANTZ (SEPT) | 59,95 |
| ASTERIX & OBELIX | 59,95 |
| BIENE MAJA | 59,95 |
| BLACK BASS FISHING (SEPT) | 59,95 |
| BUGS BUNNY CRAZY CAST.3 | 64,95 |
| BUST A MOVE 4 | 59,95 |
| CHASE HQ (AUG) | 59,95 |
| CHESSMASTER 2000 | 49,95 |
| CONKER'S POCKET TALES | 59,95 |
| F1 WORLD GRAND PRIX | 64,95 |
| FIFA 2000 (AUG) | 64,95 |
| GAME & WATCH GALLERY 2 | 44,95 |
| GODZILLA: THE SERIES | 64,95 |
| HARVEST MOON | 59,95 |
| HOLLYWOOD PINBALL | 54,95 |
| HOLY MAGIC CENTURY | 64,95 |
| HUGO 2 1/2 | 64,95 |
| KLAX | 64,95 |
| KLUSTAR | 64,95 |
| LEGEND OF RIVER KING | 69,95 |
| LOONEY TOONS (OKT) | 59,95 |
| LUCKY LUKE | 59,95 |
| DIE MAUS (AUG) | 59,95 |
| MICRO MACHINES 1+2 | 44,95 |
| NBA PRO '99 (SEPT) | 64,95 |
| NHL 2000 (AUG) | 64,95 |
| PAPERBOY (SEPT) | 64,95 |
| POCKET BOMBERMAN | 44,95 |
| PRINCE OF PERSIA | 49,95 |
| RUGRATS | 64,95 |
| SCHLUMPFE 3(ALPTRAUMLAND) | 64,95 |
| STAR WARS: RACER (OKT) | 64,95 |
| SUPER MARIO BROS. DELUXE | 64,95 |
| TABALUGA | 64,95 |
| TOP GEAR RALLY(RUMBLE FKT.) | 74,95 |
| TWEETY & SYLVESTER | 54,95 |
| UEFA STRIKER (SEPT) | 59,95 |
| V-RALLY | 64,95 |
| WARIO LAND 2 | 64,95 |
| WWF ATTITUDE | 59,95 |
| YODA STORIES (SEPT) | 64,95 |
| ZELDA IV - DX | 64,95 |

## SATURN Spitzenspiele fast geschenkt

(NUR SOLANGE VORRAT REICHT)

| Artikel | Preis |
|---|---|
| OLYMPIC SOCCER | 2,95 |
| CHAOS CONTROL | 2,95 |
| BLAST CHAMBER | 4,95 |
| ROBO PIT | 4,95 |
| THUNDERHAWK 2 | 9,95 |
| NBA LIVE 98 | 9,95 |
| STARFIGHTER 3000 | 9,95 |
| PARODIUS DELUXE | 14,95 |
| NHL POWERPLAY | 19,95 |
| BLAM! MACHINEHEAD | 19,95 |
| BLAZING DRAGONS | 19,95 |
| SHELLSHOCK | 24,95 |

**BEI BESTELLUNGEN VON 3 ARTIKELN AUS DIESEM KASTEN ERHALTEN SIE EIN SPIEL UNSERER WAHL KOSTENLOS!**
ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI "PORTOFREIER LIEFERUNG AB 3 ARTIKELN" SOWIE "PORTOFREIER NACHLIEFERUNG" NICHT BERÜCKSICHTIGT!

## SUPER-SOAKER




## SCHNÄPPCHEN

nur solange Vorrat reicht

### Playstation

| Artikel | Preis |
|---|---|
| ABE'S EXODDUS | 49,95 |
| CONSTRUCTOR | 49,95 |
| INT. SUPERST. SOCCER PRO '98 | 59,95 |
| MEGA MAN BATTLE & CHASE | 69,95 |
| NOTE | 59,95 |
| RACING SIMULATION 2 | 49,95 |
| RIVEN (MYST 2) | 69,95 |
| S.C.A.R.S. | 49,95 |
| SENTIENT | 49,95 |
| SKULL MONKEYS | 44,95 |
| STAR WARS: REBEL ASSAULT 2 | 69,95 |
| SUPERCROSS (J. MCGRATH) | 49,95 |
| VIGILANTE 8 | 49,95 |
| WILD 9'S LIMITED EDITION | 69,95 |
| WWF IN YOUR HOUSE | 49,95 |
| WWF WARZONE: RAW IS WAR | 59,95 |
| PLATINUM-EDITION | |
| ABE'S ODDYSEE | 49,95 |
| AIR COMBAT | 49,95 |
| ALIEN TRILOGY | 44,95 |
| BUST A MOVE 2 | 49,95 |
| COMMAND & CONQUER 1. | 44,95 |
| C & C 2: ALARMSTUFE ROT | 49,95 |
| COLIN MCRAE RALLY | 49,95 |
| COOL BOARDERS 2 | 49,95 |
| CRASH BANDICOOT 2 | 49,95 |
| CROC | 44,95 |
| DESTRUCTION DERBY 2 | 49,95 |
| FIFA '98 - WM-QUALIFIKATION | 49,95 |
| FINAL FANTASY VII | 49,95 |
| FORMEL 1 '97 | 49,95 |
| G-POLICE | 49,95 |
| GRAN TURISMO | 49,95 |
| GRAN THEFT AUTO | 44,95 |
| HEART OF DARKNESS | 44,95 |
| HERCULES | 49,95 |
| INT. SUPERSTAR SOCCER PRO | 49,95 |
| JURASSIC PARK | 49,95 |
| MEDIEVIL (SEPT) | 49,95 |
| MICRO MACHINES V3. | 49,95 |
| MICKEY'S WILD ADVENTURES | 49,95 |
| MOTO RACER | 44,95 |
| PANDEMONIUM | 49,95 |
| PORSCHE CHALLENGE | 49,95 |
| RAYMAN | 44,95 |
| RESIDENT EVIL 1 | 44,95 |
| RIDGE RACER REVOLUTION | 49,95 |
| ROAD RASH | 44,95 |
| SOUL BLADE | 49,95 |
| SOVIET STRIKE | 44,95 |
| TEKKEN 2 | 49,95 |
| TEKKEN 3 (SEPT) | 49,95 |
| TOCA TOURING CAR | 44,95 |
| TOMB RAIDER 1 | 49,95 |
| TOMB RAIDER 2 | 49,95 |
| TRUE PINBALL | 49,95 |
| V-RALLY | 49,95 |
| WIPEOUT 2097 | 49,95 |
| WORMS | 44,95 |

### Nintendo 64

| Artikel | Preis |
|---|---|
| BODY HARVEST | 49,95 |
| BUCK BUMBLE | 79,95 |
| BUST A MOVE 2 | 39,95 |
| EXTREME G 2 | 79,95 |
| HOLY MAGIC CENTURY | 59,95 |
| IGGY'S RECKIN' BALLS | 69,95 |
| INT. SUPERSTAR SOCCER 64 | 39,95 |
| INT. SUPERSTAR SOCCER '98 | 59,95 |
| LAMBORGHINI 64 | 39,95 |
| MYSTICAL NINJA GOEMON | 89,95 |
| NBA JAM '99 | 79,95 |
| NBA PRO '98 (IN THE ZONE) | 39,95 |
| PENNY RACERS | 49,95 |
| RAKUGA KIDS | 89,95 |
| SILIKON VALLEY - SPACE STAT. | 69,95 |
| TUROK 2 DT. INKL. SPIELEBER. | 77,77 |
| TUROK 2 ENGL. INKL. SPIELEB. | 88,88 |
| VIRTUAL CHESS 64 | 39,95 |
| WAIALAE COUNT. CLUB GOLF | 89,95 |
| WIPEOUT 64 | 109,95 |
| F1 WORLD GRAND PRIX | 64,95 |
| LYLAT WARS | 64,95 |
| MARIO KART 64 | 64,95 |
| SNOWBOARD KIDS | 64,95 |
| WAVE RACE 64 | 64,95 |
| PLAYER'S CHOICE | |
| F1 WORLD GRAND PRIX | 64,95 |
| LYLAT WARS | 64,95 |
| MARIO KART 64 | 64,95 |
| SNOWBOARD KIDS | 64,95 |
| WAVE RACE 64 | 64,95 |

AUSTRIA EXPRESS
**SCHNELLSERVICE**
FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN

**TEL: 0049/85 17 37 77**
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN
1DM 7,8 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

# Videospiele 2000

**Think big: Videospiele der nächsten Generation sollen nicht nur schneller und schöner sein, sondern auch mehr Spaß machen! Soweit die Theorie. Doch welche Möglichkeiten offenbart die neue Konsolen-Generation wirklich, mit welchen Problemen haben Entwickler zu kämpfen?**

Ohne Moos nix los: Millionen-Dollar-Produktionen wie der "Wing Commander"-Nachfolger "Starlancer" werden das künftige Konsolen-Bild beherrschen.

Wir erinnern uns: Mit Erscheinen von Playstation und Saturn 1994 sahen Videospiele plötzlich völlig anders aus. Während auf Super NES und Mega Drive 2D-Spiele vorherrschten, waren die 32-Bit-Konsolen von CPU bis Grafikeinheit auf 3D eingestellt. Damit wurden nicht nur technische Grenzen gesprengt, sondern dank Echtzeit-Umgebung auch komplett neue Spielerlebnisse möglich. Superschnelle Rennspiele ("Ridge Racer"), Beat'em-Ups mit lebensnahen Animationen ("Tekken", "Virtua Fighter") sowie frei erkundbare 3D-Welten ("Tomb Raider") hatte man bis dato allenfalls in der Spielhalle gesehen. Obwohl anfangs dreimal so teuer, räumten die "Wunderkonsolen" die 16-Bit-Platzhirsche schnell vom Markt. Eineinhalb Jahre später erschien das N64 und wurde zum Paradebeispiel dafür, daß bessere technische Daten nicht automatisch schönere Spiele nach sich ziehen. Außer Nintendo, Rare und Acclaim bekam die Maschine kaum einer richtig in den

## MAN!AC FORDERT: DAS WOLL

**Natürlich werden Spiele für die nächste Konsolen-Generation hübscher sein als auf Playstation und N64. Aber das reicht uns nicht! MAN!AC stellt konkrete Forderungen an die Spieledesigner des nächsten Jahrtausends.**



**MAN!AC fordert: Künstliche Intelligenz!**

Computergesteuerte Personen, die 24 Stunden am gleichen Ort stehen und immer dasselbe sagen, mußten Abenteurer und Rollenspieler lange genug ertragen. Next-Generation-Konsolen bieten genug Rechenpower, um NPCs mit Tagesablauf, Stimmungswechsel und Intelligenz "auszustatten". Auch untereinander sollten NPCs agieren, um z.B. Intrigen zu spinnen oder Euch mit einer Geburtstagsfeier zu überraschen.



**MANIAC fordert: Gebt uns Individualität!**

Playstation 2 & Co. bieten ausreichend Videospeicher, damit in Fußballsimulationen Eure Spieler nicht alle gleich aussehen, sich jeder Kicker anders bewegt und nicht jede Schuß- oder Tackling-Animation identisch abläuft. Auch in Actionspielen langweilt der immer gleiche Gang Eures Helden. In Zukunft sollten sich (z.B. abhängig von der körperlichen Verfassung oder dem Untergrund) die Animationen öfters ändern.



**MANIAC fordert: Unterstützt das Modem!**

Die Möglichkeiten sind vielfältig, reichen vom Austausch der




DAS DENKEN DIE MACHER

## Kaufen oder Halten?

**Sollt Ihr zum Dreamcast greifen oder lieber auf Playstation 2 und Dolphin warten? MAN!AC hat zahlreiche Entwickler zu Vor- und Nachteilen kommender Konsolen befragt – hier der Tenor.**

| DREAMCAST | PLAYSTATION 2 | NINTENDO DOLPHIN |
|---|---|---|
| erscheint bereits im September | deutlich bessere Technik als der Dreamcast | deutlich bessere Technik als der Dreamcast, vergleichbar mit PS2 |
| wahrscheinlich über mehrere Jahre die preisgünstigste Konsole | abwärtskompatibel zur Playstation | hervorragende Inhouse-Entwickler (Nintendo Japan, Rare) |
| beim US- und Europastart sind hochwertige Spiele verfügbar | profitiert von Marktpräsenz und Image der Playstation | Dolphin wird wahrscheinlich günstiger als PS 2 sein |
| mittelfristig unterlegene Technik | Veröffentlichungszeitpunkt ungewiß | Veröffentlichungszeitpunkt ungewiß |
| Segas geringere Finanzkraft als die der Konkurrenz | Spieleentwicklung sehr kostspielig | aufgrund mäßiger N64-Verkäufe dezentes Mißtrauen |
| noch keine „Killer Application“ – wo bleibt „Shen Mue“? | vermutlich hoher Einstandspreis | nicht abwärtskompatibel zum N64 |

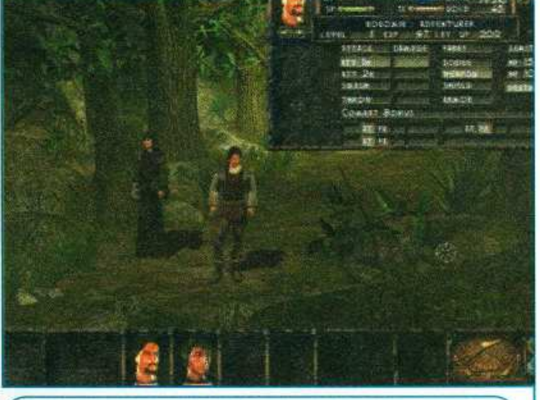
Griff. Die Folge war eine Vielzahl von N64-Spielen in niedriger Auflösung, bei denen die eigentlich als Vorteil gedachte Textur-Filterung, in Verbindung mit einem mäßigen Bildsignal, für ein verwaschenes und unscharfes Bild sorgte. Daß sich Nintendo trotzdem eine akzeptable Marktposition erarbeiten konnte, lag hauptsächlich an der Kreativität in der eigenen Spieleentwicklung, angeführt von „Mario“-Erfinder Shigeru Miyamoto.

Nun kommt eine neue Konsolen-Generation auf uns zu, und viele fragen sich: Werden wir "nur" ein schnelleres "Ridge Racer", ein schöneres "Tomb Raider" und ein flüssiges "FIFA Soccer" zu sehen bekommen? Oder gibt es unter den Entwicklern auch Visionäre, die uns mit neuartigen Spielkonzepten von den Fortsetzungsfesseln befreien?

Mehr denn je offenbaren die neuen Konsolen Kreativität oder Einfallslosigkeit eines Entwicklers. Technische Limitierungen sind als Ausrede passé, eingeschränkte Bewegungsfreiheit oder stupide NPCs (Non-Player-Characters, deutsch: computergesteuerte Charaktere) sind einzig dem Entwicklerteam und nicht unzureichender Hardware-Power anzukreiden. Spiele wie die Dreamcast-Hoffnung "Shen Mue" lassen zumindest im Ansatz die Richtung erkennen, in die Euch die kommende Konsolen-Generation führen könnte. Genres wie Adventure, Beat'em-Up und Jump'n'Run sollen zu einem bis dato einzigartigen Spielerlebnis vereint werden. Auch "Abe"-Vater Lorne Lanning (Oddworld Inhabitans) wartet seit Jahren sehnsüchtig auf eine Konsole, mit der er die Idee einer lebendigen 3D-Welt verwirklichen und die "Munch-Quintologie" fortführen kann. Bei der Playstation 2 scheint Lanning fündig geworden zu sein: "Als auf der Playstation-2-Präsentation in Tokio die Emotion Engine vorgestellt wurde, wußte ich, daß ich eine Mutter für meine kommenden Babies gefunden hatte." Lannings aktuelle Projekte, das Aufbau/Strategiespiel "Hand of Odd" und der visionäre Genre-Mix "Munch's Oddysee" werden voraussichtlich in 12 bzw. 18 Monaten für die Playstation 2 erscheinen.


Eines der wenigen, offiziell bestätigten PS2-Projekte: Sonys Online-Rollenspiel "Everquest".


Nach "A-Train 6" die zweite offiziell angekündigte PS2-Entwicklung: Koeis Echtzeitstrategie "Kessen".


"Arcatera" haucht NPCs durch Verhaltens- und Denk-Algorithmen Leben ein. (Dreamcast)

## ...EN WIR SEHEN!

Spielstände über Renn- oder Schlachten-Duelle mit Eurem Kumpel in Sydney bis hin zum Download kompletter Levels oder Strecken.

Langfristig wünschen wir uns Online-Welten, in denen sich tausende Spielbegeisterte aus aller Herren Länder versammeln, einen eigenen virtuellen Staat gründen, eine Hierarchie festlegen und jeder Netz-Bürger seine Aufgabe hat.

### MANIAC fordert: Arbeitet professioneller!

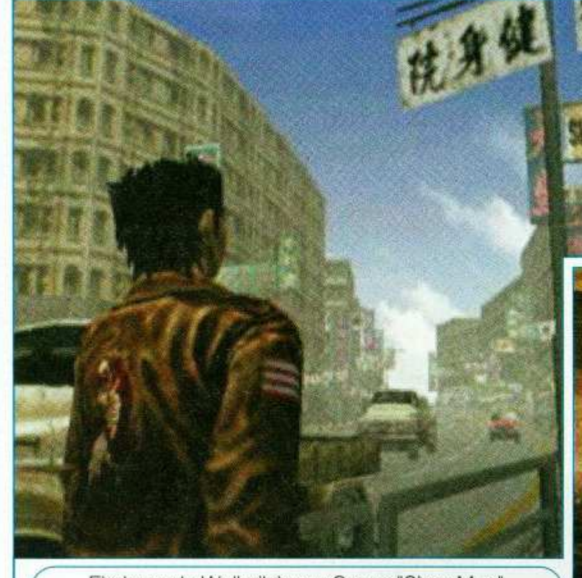
Die Spielebranche behauptet zwar, "erwachsen" zu sein, arbeitet aber in vielen Bereichen noch unprofessionell. Beispiel Lokalisation: Der Pförtner wird zwar nicht mehr "engagiert", aber trotzdem ist jedes Erotikfilmchen besser synchronisiert als viele Videospiele. Beispiel Qualitätssicherung: In kaum einer Branche kommen qualitativ minderwertige Produkte in solch großer Zahl auf den Markt. Wenn die Entwicklungskosten immer höher werden, können solche Versäumnisse zum Ruin führen!

### MANIAC fordert: Erzählt Geschichten!

Egal ob Actionfilm oder Actionspiel: Eine spannende Story mit überraschenden Wendungen und ausgefeilten Helden trennt die Spreu vom Weizen. Das scheint sich zu vielen Entwicklern noch nicht herumgesprochen zu haben, viele Geschichten klingen arg nach "Das Spiel ist fertig - laßt uns eine Story ausdenken". Warum nur? Weil man selbst die Hauptrolle übernimmt, wird die Story doch nicht unwichtig. Trotz Fixierung auf eine Person einen stimmigen Rahmen einzubauen – hierin liegt die Kunst.

# Going online

Im PC-Bereich Standard, auf der Konsole Neuland: Der Dreamcast bringt die Internet-Welt in die Wohnstube der Videospielfans, Email-Korrespondenz und Websurfen inklusive. Über spielerelevante Einsatzbereiche wird zwar viel spekuliert, aber konkrete Informationen über die Umsetzung in Europa können wir Euch erst in der nächsten MAN!AC präsentieren. Was wir bereits heute wissen: Bis vor acht Wochen war eine Internet-Anbindung nur auf Windows-CE-Basis möglich – bei hardwarenaher Programmierung ließen die Entwicklerbibliotheken keine Online-Unterstützung zu. Deshalb ist "Sega Rally 2" beim Europastart das einzige Dreamcast-Spiel, das Ihr mit Eurem Kumpel über's Internet spielen könnt. Außerdem geplant: Eine Highscore-Seite, auf der Ihr Eure Punktzahl uploaden und mit Spielern weltweit vergleichen dürft – Schummeln ist weitgehend ausgeschlossen. Zusatzlevels und Strecken zum Herunterladen werden in den nächsten zwölf Monaten ebenfalls folgen. Kurios: Demnächst soll in Japan auch ein Bildtelefon für den Dreamcast erscheinen.



Eierlegende Wollmilchsau: Segas "Shen Mue" für den Dreamcast verkörpert die Synthese aus Adventure, Beat'em-Up und Geschicklichkeitsspiel.

Sony wird bei Einführung der Playstation 2 einen Schritt weiter gehen: Mit "Everquest" sammeln die Japaner seit Monaten Erfahrungen mit einem Online-Rollenspiel, für das mittlerweile hunderttausend PC-Spieler monatlich zehn Dollar bezahlen. Das von 989 Studios entwickelte "Everquest" wird für Playstation 2 umgesetzt und kompatibel zur PC-Version sein.

PC-SPIELE 2000

## Multiplayer und Virtuelle Realität

Jahr für Jahr sehen Playstation-Spiele schöner aus. Doch seit zwölf Monaten liegen die Verbesserungen im Detail, das grafische Niveau stagniert. Kein Wunder: Im November '99 feiert Sonys 32-Bit-Maschine ihr fünfjähriges Jubiläum. Am Ende eines Konsolenzyklus bringt der Blick auf den PC-Markt eine gute Einschätzung über "Look & Feel" der nächsten Spielegeneration.



Optische Brillanz wie beim PC-Shooter "Quake 3" wünschen wir uns auch auf Konsole.

In wenigen Wochen läutet Ego-Shooter-Pionier id Software mit "Quake 3 Arena" eine neue Ära der Spielkonzeption ein. "Quake 3" wird keine Solospieler-Levels, sondern ausschließlich Arenen für Mehrspielerduelle bieten. Der Multiplayer-Trend ist auch für die Konsolenwelt wünschenswert, denn trotz immer ausgefeilteren Algorithmen kann die Künstliche Intelligenz der Computergegner noch lange nicht mit Intuition, Vorstellungskraft und Denkvermögen des menschlichen Gehirns mithalten. Grafisch setzt "Quake 3" ebenfalls neue Standards: Durch die Verwendung von sog. Bezier-Kurven sind erstmals wirklich runde, organische Konstruktionen möglich. Außerdem besticht die Umgebung durch detaillierte, hochauflösende Texturen.

Origins "Ultima 9 Ascension" zeigt ebenfalls, in welche Richtung die Spieleentwicklung auf Konsole gehen könnte. Die Detailbesessenheit, mit der Richard Garriot eine "lebendige" Welt entwarf, ist beängstigend. Stichwort Lichtverhältnisse: Eine virtuelle Sonne steigt am Morgen im Osten auf, ist immer in Bewegung und geht im Westen unter. Wolken ziehen vorüber und filtern die Sonnenstrahlen. Detailwut auch in Sachen Grafik: Detailreiche Charaktere mit animierter Mimik, vielfältig texturierte Gebäude, blühende Landschaften in hoher Auflösung – "Ultima 9" wird ein optischer Leckerbissen!



"Lord British" geht in's Detail: Teil 9 der "Ultima"-Serie ist ein Paradies für Pedanten (PC).

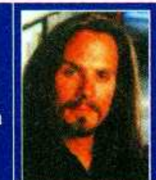
Daß genannte Meisterwerke rein technisch gesehen auf Next-Generation-Konsolen realisierbar sind, ist klar. Immerhin werden Playstation 2 und Nintendo Dolphin bei Erscheinen die dann aktuelle PC-Technik eindeutig überflügeln. Und selbst wenn die Leistungsdaten von "Pentium 4" und "Voodoo 5" die von "Gekko" und "Emotion Engine" irgendwann übertreffen sollten: Auch in Zukunft bevorteilen PC-typische Spielebremsen wie die mäßige Bus-Geschwindigkeit (max. 100 Mhz.) und ein ressourcenzehrendes Betriebssystem (Windows) die Konsolenentwickler, die sich zudem nicht mit unterschiedlichsten Hardware-Konfigurationen herumplagen müssen.

# Outsourcing

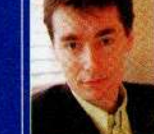
Die Zeiten, in der eine Handvoll Enthusiasten mit einer Portion Ideenreichtum einen Bestseller landen konnte, sind vorbei. Selbst spielerische Meisterwerke wie "Zelda 64" und "Metal Gear Solid" kommen um eine zeitgemäße Präsentation nicht herum, wären mit veralteter Optik nie so interessant für Käufer und Presse gewesen. Doch SGI-Workstation und Motion-Capture-Studio kosten viel Geld. Ebenso die "Manpower", die für eine vertretbare Entwicklungszeit sorgt. In Zukunft wird sich diese Problematik verstärken, viele Käufer erwarten von Playstation 2 & Co. in erster Linie eine noch nie dagewesene grafische Qualität.

Große, finanzstarke Entwickler haben damit weniger Schwierigkeiten, Millionenbudgets reichen für modernste Technik und große Teams. Vor allem japanische Unternehmen wie Namco oder Square setzen an ihre Topentwicklungen schon heute über 100 Leute, an Segas "Shen Mue" arbeiten sogar mehr als 200 Profis! Bedeutet dies im Umkehrschluß das Aus für kleinere Entwickler, die oft nicht mehr als 20 Leute beschäftigen? Nein, das Lösungswort heißt "Outsourcing": Teilbereiche der Entwicklung wie Story und Animationen werden ausgelagert, d.h. in die Hände externer Spezialisten gegeben. So kann auch ein kleines Team konkurrenzfähige Projekte verwirklichen sowie seine interne Power vor allem für Spielidee und Konzeption aufwenden. Bereits heute vermieten Firmen wie Toka ("Soul Fighter") ihr modernes Motion-Capture-Studio oder führen wie im Falle von Discreet Monsters aus München ("The Real Neverending Story") Schulungen für andere europäische Entwickler durch. Klar ist: Für den "Arbeitsmarkt Spieleentwicklung" geht der Aufwärtstrend rasant weiter. Bis hierzulande geeignete Ausbildungsberufe entstehen, wird es allerdings noch dauern. "Learning by doing" ist oftmals das einzige Rezept für lernwillige Programmier- oder Grafiktalente. In England ist man schon einen Schritt weiter. Die Universität Teeside bietet seit kurzem Studiengänge für "Computer Games Design" und "Interactive Computer Entertainment" an. In vier Jahren Regelstudienzeit sollen die Hochschüler die Grundlagen der Spieleentwicklung erlernen und u.a. auch von ehemaligen Spieledesignern unterrichtet werden. *ts*


Christoph Kabelitz, Managing Director Westka
"Arcatera" für PS2 + DC


Lorne Lanning, Creative Director Oddworld Inhabitans/USA
"Hand of Odd" für PS2


Jez San, Managing Director Argonaut/GB
"Red Dog" für DC


Chris Gibbs, Managing Director Attention To Detail/GB
"Sydney 2000" (Arbeitstitel) für DC


Timon Herzog, Creative Director Discreet Monsters
"The Real Neverending Story" für DC


Craig Jones, Associate Producer Team 17
zwei (noch geheime) Titel für DC

## Wie beurteilen Sie die technischen Daten und strategischen Allianzen von Nintendo in Bezug auf Dolphin?

**Christoph Kabelitz:** Dolphin wird wohl ähnlich leistungsfähig sein wie die Playstation 2. Die geschlossenen Allianzen lassen hoffen, daß Dolphin trotz modernster Hardware zum günstigen Preis angeboten werden kann. Natürlich freut mich sehr, daß Nintendo künftig auf DVD setzt und somit auch wieder für Adventure- und Rollenspiel-Entwickler interessant wird – schließlich sind Sprachausgabe, aufwendige Musik und Filmsequenzen für die Atmosphäre unheimlich wichtig. Außerdem nähert sich Nintendo durch DVD wieder anderen Konsolen bzw. dem PC und ist für wirtschaftlich sinnvolle Parallelentwicklungen wieder interessant.

**Lorne Lanning:** Die Daten von Dolphin klingen großartig – aber technische Spezifikationen sind nur ein Teil der Wahrheit. Die Vergangenheit hat außerdem gezeigt, daß man zur ersten Terminankündigung einer Nintendo-Konsole nochmal mindestens ein Jahr addieren muß, um den tatsächlichen Verkaufsstart ungefähr vorhersagen zu können. Wenn die wichtigsten Fakten geklärt sind, werden wir über Spiele für Dolphin nachdenken.

**Jez San:** Daß Nintendo IBMs Gekko-CPU verwendet, finde ich sehr aufregend. Dolphin wird sicher eine leistungsfähige Maschine werden. Leider wissen wir noch nichts über die Grafikeinheit, außer, daß sie von den selben Leuten entwickelt wird wie die des N64. Dies kann gut oder schlecht sein, abhängig davon, ob die Jungs ihren Job diesmal besser machen.

**Chris Gibbs:** Zu behaupten, Nintendo hätte der Öffentlichkeit "technische Daten" gegeben, ist übertrieben. Sie haben strategische Partner wie IBM und Matsushita präsentiert und einige markige Sprüche über die Leistungsfähigkeit von Dolphin im Vergleich zu Playstation 2 und Dreamcast rausgehauen. Doch es gibt keine Daten, die man kommentieren könnte. Auch fällt es mir schwer, an den Veröffentlichungstermin "Weihnachten 2000" zu glauben – welche Spiele sollen bis dahin fertig sein? Aber ich bin weit davon entfernt, Nintendo die Chance abzusprechen, weiterhin ein "Major Player" zu sein. Sie sind finanzstark, haben ein Gefühl für Spielspaß und zudem einige der bekanntesten und traditionsreichsten Videospiel-Charaktere.

**Timon Herzog:** Die bisher bekannten technischen Details hören sich natürlich schön an. Dolphin scheint eine interessante Plattform zu werden, die der Playstation 2 mindestens ebenbürtig ist. Aber um genaueres sagen zu können, fehlen noch detaillierte Spezifikationen. Was mir über Nintendos Aktivitäten bezüglich strategischer Allianzen bekannt ist, hört sich ebenfalls sinnvoll und vielversprechend an. Ich denke, das ist auch notwendig, um mit Sega und vor allem mit dem Giganten Sony konkurrieren zu können.

**Craig Jones:** Die ersten Daten klingen vielversprechend, Dolphin dürfte eine sehr leistungsstarke Maschine werden. Nintendo hat ein Gefühl für Spielspaß – wenn dann noch die Hardware stimmt, können wir exzellente Spiele erwarten. Uns betrifft das Thema momentan nicht direkt, Team 17 ist kein eingetragener Entwickler für das N64. Ob wir jemals für Dolphin entwickeln werden, können wir noch nicht sagen.

## Welche Möglichkeiten offenbaren die neuen Konsolen für die Spieleentwicklung?

**Christoph Kabelitz:** Stimmung und Atmosphäre werden stark profitieren: Die Mimik der Personen wird deren Gemütszustand ausdrücken; ob sie Angst haben, sich freuen oder neugierig sind. Wir werden Kleidungsstücke wie einen Umhang realistisch berechnen können, alles wird natürlicher aussehen.
Auch spielerisch können wir z.B. durch eine höhere Künstliche Intelligenz neue Impulse setzen. Unsere NPCs in "Arcatera" haben ein Gedächtnis, eine Einstellung zu bestimmten anderen Personen sowie Charaktereigenschaften, die sich im Laufe des Spiels ändern. Sie haben eine Tagesablauf und unterhalten sich auch mit anderen NPCs. Insgesamt denke ich, daß wir dem Spieler eine noch faszinierendere und vor allem glaubwürdigere Welt bieten können.

**Lorne Lanning:** Diese Systeme sind leistungsfähig genug, um auch die Vorstellungen der Kreativsten unter den Kreativen zu verwirklichen. Ich denke, Spiele der nächsten Generation sollten nicht nur herausfordernd und spaßig sein, sondern vor allem neue Formen der Unterhaltung vermitteln. Unsere Spiele werden eine neue Stufe von Lebendigkeit und Glaubwürdigkeit erreichen.

**Jez San:** Mehr Prozessorpower wirkt sich auf alle Aspekte eines Videospiels aus: Eine genauere Simulation, flüssigere Animationen, realistischere Körperbewegungen, mehr Details, bessere Render-Technologien, mehr Abwechslung usw. Wir arbeiten seit geraumer Zeit an einer "Echtzeitkörper"-Technologie, mit den neuen Konsolen können wir sie endlich fertigstellen.

**Chris Gibbs:** Wir können unsere Spiele in viel realistischeren Welten ablaufen lassen. Wir können viel realistischere Charaktere erschaffen, die realistisch aussehen und sich realistisch verhalten. Außerdem müssen wir uns nicht über technische Beschränkungen der Hardware den Kopf zerbrechen, sondern konzentrieren uns hundertprozentig darauf, Spiele zu entwickeln, die Spaß machen.

**Timon Herzog:** 3D-Echtzeitwelten werden sich immer mehr einer Qualität und Komplexität annähern, die bis jetzt nur in vorgerenderten Sequenzen machbar ist. Die neuen Konsolen offenbaren im wesentlichen keine großartigen neuen Möglichkeiten für die Spieleentwicklung – sie tragen hauptsächlich zu einer Qualitätssteigerung und zur Darstellung von komplexeren 3D-Welten bei. Der Einbau von Modems bringt einen großen Zusatznutzen und wird erheblich zu einer weiteren Verbreitung von Konsolen beitragen. Schön wäre es auch, wenn sich Sony entschließen würde, das DVD-Laufwerk der Playstation 2 auch zur Wiedergabe von DVD-Filmen freizugeben.

**Craig Jones:** Mit der Prozessorpower der neuen Maschinen werden wir in unseren Spielen dem wirklichen Leben so nahe kommen wie noch nie. Da die Grafikeinheit die CPU entlastet, werden optische Verbesserungen nicht mehr an einer zu niedrigen Bildrate scheitern. Vorgerenderte Lichteffekte werden durch Echtzeit-Lichteffekte ersetzt und Echtzeit-3D wird vorgerenderte Hintergründe überflüssig machen. All dies zieht den Spieler mehr und mehr in die virtuelle Umgebung hinein und vermittelt ein „Ich bin wirklich da"-Gefühl.

## Welche Probleme und Risiken sind bei der Entwicklung für Playstation 2 und Dolphin abzusehen?

**Christoph Kabelitz:** Hauptproblem sind eindeutig die stark steigenden Entwicklungskosten. Der Programmcode wird immer aufwendiger, die Berechnung der eben genannten Details erfordert noch mehr Engine-Bestandteile, die erstellt bzw. lizenziert werden müssen. Auch der Aufwand für Grafik und Konzeption (Wie sollen sich die NPCs verhalten?) wird immer größer. Dabei stellt sich die Frage: Wird der Markt so stark wachsen, daß die steigenden Kosten durch höhere Verkäufe ausgeglichen werden? Das Risiko wächst also für alle Beteiligten; die Versuchung, auf bekannte Marken und Spielkonzepte zu setzen, ebenfalls.

**Lorne Lanning:** Die Entwicklung wird immer teurer, das Risiko immer größer. Außerdem wird es für eine Menge Firmen schwierig werden, das Potential von Playstation 2 und Dolphin auch nur ansatzweise auszunutzen, kreativ damit umzugehen. Die Ansprüche der Käufer an Grafik und Künstliche Intelligenz werden deutlich wachsen. Es ist abzusehen, daß die Kluft zwischen großartigen Spielen und "OK"-Spielen deutlich wachsen wird, was ich persönlich für sehr aufregend halte.

**Jez San:** Ich sehe keine Probleme und Risiken. Ich sehe nur Chancen und Möglichkeiten.

**Chris Gibbs:** Wir können momentan nur spekulieren. Das größte Risiko sehe ich in ewig langen Entwicklungszeiten, die der kompletten Industrie Probleme bereiten dürften. Doch es gibt Hoffnung. Bessere Tools helfen uns genauso wie das Lizenzieren von Programmteilen ("Middleware"). Wenn zusätzlich die Teams weiter wachsen, werden wir auch in Zukunft durchschnittliche Entwicklungszeiten zwischen 18 und 24 Monaten haben.

**Timon Herzog:** Es ist so gut wie unmöglich abzuschätzen, welche der neuen Konsolen welchen Verbreitungsgrad erreichen wird. Da für alle neuen System ein erheblicher Portierungsaufwand entsteht, ist das größte Risiko eindeutig, auf das falsche Pferd zu setzen. Für Entwickler sind die großen Unterschiede von System zu System das größte Problem; am schönsten wäre es, wenn die unterschiedlichen Plattformen kompatibel wären. Ein guter Schritt in diese Richtung ist der Einsatz von Windows CE auf dem Dreamcast.

**Craig Jones:** Schwer zu sagen; wir haben noch keine Hardware auf dem Tisch stehen, die wir analysieren könnten. Ich denke, vor allem beim Hauptspeicher wird's Probleme geben. Entwickler beklagen immer, daß sie zu wenig Speicher zur Verfügung haben. Beim PC kein großes Problem, die Leute rüsten ständig auf. Auf der Konsole sind Tricks gefragt, um mit wenig Speicher trotzdem zum Ziel zu kommen. Das schafft nicht jeder.

## Nutzen Sie das Dreamcast-Modem? Wie kann der Spieler, wie der Entwickler vom Online-Trend profitieren?

**Christoph Kabelitz:** In "Arcatera" werden wir aus Zeitgründen das Modem noch nicht unterstützen. Wir denken aber über ein Addon nach, z.B. eine "Underworld"-Erweiterung: Viele dunkle Dungeons, neue Monster, zusätzliche Waffen, Zaubersprüche etc. Der Spieler kann dann seine Party aus dem ersten Teil über das VMS importieren. Für diese Erweiterung sind dann auch Multiplayer-Optionen (im Team oder gegeneinander) über das Internet angedacht. Eventuell werden PC- und Dreamcast-Nutzer sogar miteinander spielen können.

**Lorne Lanning:** Wir haben überlegt, etwas für den Dreamcast zu entwickeln, konzentrieren uns nun aber voll auf Playstation 2. Da die Sony-Konsole mit standardisierten Modemkarten klarkommt und diese ständig weiterentwickelt werden, können wir eine höhere Übertragungsgeschwindigkeit einplanen. Profitieren werden die Firmen z.B. durch Erweiterungen zum Herunterladen gegen eine kleine Gebühr.

**Jez San:** Unser erstes Next-Generation-Spiel, "Red Dog" für den Dreamcast, werden zwei oder vier Spieler an einem Bildschirm spielen können. Wenn uns Sega sagt wie, werden wir auch einen Mehrspieler-Modus für's Internet einbauen. Für den ersten Teil wird das wohl nicht mehr rechtzeitig passieren. Falls Sega uns den Auftrag für einen Nachfolger gibt, würden wir liebend gerne eine umfassende Online-Unterstützung einbauen. Aber das ist Sache von Sega.

**Chris Gibbs:** Ich denke, das Modem ist ein extrem wichtiges Element in Segas Strategie. Jeder Dreamcast hat ein eingebautes Modem, Sega plant ein umfangreiches Online-Angebot – sowas hat die Konsolenwelt noch nicht gesehen. Wir sind scharf darauf, künftige Spiele mit allen erdenklichen Online-Möglichkeiten auszustatten.

**Timon Herzog:** Wir können dem Spieler mehr Funktionalität bieten – im wesentlichen aktuelle Inhalte und Multiplayer-Spiele. Trotzdem sind wir der Meinung, daß eine Online-Ergänzung kein Muß sein sollte. Im Gegenteil, "The Real Neverending Story" wird mit Sicherheit auch ohne Online-Ergänzung 150% Spielspaß bieten. Somit weiß der Spieler von Anfang an, was er für sein Geld bekommt. Natürlich werden wir auch irgendwann Zusatzfeatures online anbieten, aber nur als kostenlose Ergänzung, als Bonbon für unsere Kunden.

**Craig Jones:** Nun, wir haben Pläne für das Dreamcast-Modem, aber zur Zeit darf ich darüber nicht reden. Das Modem ist natürlich ein großer Vorteil für den Spieler. Er kann im Internet surfen, mit Leuten in anderen Orten spielen, Highscores vergleichen oder Zusatzfeatures herunterladen. Der Entwickler hat den Vorteil, die Beliebtheit seines Spiels an den Zugriffszahlen messen zu können. Außerdem ist die Entwicklung nicht bei Erscheinen des Produktes beendet, durch Addons wird die „Haltbarkeit" verlängert.

## In welcher Form kann das DVD-Medium sinnvoll genutzt werden?

**Christoph Kabelitz:** Ich hoffe nicht, daß uns die überstanden geglaubte Welle "interaktiver Spielfilm" wieder erfaßt! (lacht) Nein, Spaß beiseite. Die Datenmengen werden immer größer: Hochauflösende Texturen, mehr Filmsequenzen, mehr Musik und Sprachausgabe, vorberechnete Hintergründe usw. "Arcatera" erscheint für den Dreamcast auf mindestens zwei GD-ROMs – von daher ist die DVD für die Zukunft der einzig richtige Schritt.

**Lorne Lanning:** Es ist toll, den Platz einer DVD und die Möglichkeit der MPEG2-Kompression zu haben. Dies erlaubt schnelleren Datenzugriff, besseren Sound und Filmsequenzen in Hollywood-Qualität. Das ist großartig, stell' Dir Surround-Sound mit traumhaften Animationen vor. Daneben sehe ich die DVD vor allem als größeren Datenträger. Am wichtigsten wäre allerdings, einen Movie-Player für DVD-Filme beizulegen.

**Jez San:** Eine DVD bietet mehr Speicherplatz als ein Spiel je brauchen wird. Wir sollten ehrlich sein: Programmdaten sind nicht groß, umfassen meist nur wenige Megabytes. Dazu kommen nochmal einige MB für jeden Level. Laß das Spiel 50 Levels haben – dann sind wir bei ca. 100 MB. Der Rest wird mit Musik und Videosequenzen gefüllt, die dem Spieler wenig bringen und zudem kostspielig sind. Kurz: Auch in Zukunft wird nur ein Bruchteil der DVD genutzt. Aber die Playstation 2 wird wahrscheinlich auch Spiele auf normalen CD-ROMs verarbeiten können. Diese sind in der Herstellung deutlich billiger.

**Chris Gibbs:** Ich habe noch keine Antwort auf diese Frage. Wir konzentrieren uns auf den Spielspaß, und nicht darauf, wie wir diesen riesigen Speicherplatz füllen können.

**Timon Herzog:** Komplexere 3D-Welten benötigen mehr Speicherplatz auf dem Datenträger, die Grenzen der CD sind schnell erreicht. Die DVD schafft Abhilfe, durch die höhere Bandbreite können wir auch die Qualität der Zwischensequenzen verbessern. Fernsehqualität (oder besser) ist also möglich. DVD als Speichermedium für die Konsole der Zukunft ist also mehr als sinnvoll.

**Craig Jones:** DVD ist ein tolles Medium für eine bestimmte Art von Spielen, die wir nicht entwickeln werden. Wir konzentrieren uns auf den Spielspaß, da sind keine FMV-Sequenzen oder interaktive Filme notwendig. Durch noch höhere Texturauflösungen werden zwar die eigentlichen Spieldaten größer als je zuvor, aber der Platz einer herkömmlichen CD-ROM reicht dafür locker aus. Bei Spielen mit zwei oder mehr CDs würde der Spieler natürlich von der DVD profitieren.



DREAMCAST DOMAIN



Kyo ist Feuer und Flamme: Die geheimen Kontrahenten erscheinen nicht kurz vor dem Endgegner, sondern steigen per Zufall in's Turnier ein.



Coole Sprüche und harte Tritte: Im überlegenen Prügelrausch läßt Joe sogar die Hosen runter.



# King of Fighters Dream Match '99

DC Auch auf dem Dreamcast treffen sich SNKs härteste Prügelhelden zum ultimativen "King of Fighters"-Turnier: Im "Dream Match '99" sind es 36 an der Zahl, hinzu kommen 15 geheime Schläger (u.a. Endgegner Rugal) und



Team-Battle: Während sich Euer aktueller Schützling im Vordergrund prügelt, warten die Kollegen am Arenarand.

Kämpfervariationen wie Kyo im "King of Fighters '94"-Outfit.
Nach bewährtem SNK-Konzept vermöbelt Ihr Eure Gegenüber allein oder im dreiköpfigen Team mit Hieben und Tritten in zwei Härteklassen: Im Gegensatz zu den Playstation-Keilereien dürft Ihr die Specials nicht auf die Zeigefingertasten legen, sondern müßt per Special- und Supermove-Kombination "manuell" angreifen. Wer die Buttons für harte Faust- und Kickattacke gleichzeitig drückt, nützt den persönlichen "Strong Attack" (wie Dropkick) seines Schützlings. Zwei Kampfmodi variieren die rasanten Duelle: Im "Extra"-Modus lädt sich Eure Supermove-Energie von allein auf und ist kurz vor dem Exitus unbegrenzt verfügbar, im "Advanced"-Modus gibt's die spirituelle Kraft nur für harte Treffer – Ihr dürft sie aber in drei Balken horten. Besitzer eines Neo Geo Pocket mit "King of Fighters R2" koppeln das Handheld via Linkkabel mit dem Dreamcast und halten ihre Spielstände immer auf dem neusten Stand.
Grafisch erwarten Euch vorzüglich animierte Bitmap-Handkanten und schunkelnde Polygon-Boote im Hintergrund, gepaart mit klaren Digischreien und motivierendem Hardrock-Geschrubbe. Im Vergleich zu den Playstation-Turnieren sind die Ladezeiten im Kampf (Team-Modus) sehr kurz bzw. mit Posing-Animationen geschickt kaschiert. SNKs Prügel-Knowhow garantiert Euch auf dem Dreamcast taktisch geprägte Keilereien, auch wenn 3D-Fetischisten die Nase rümpfen. Der Arcadestick ist jedoch Pflicht, denn Joypad-Spieler müssen dicke Blasen am Steuerkreuzdaumen in Kauf nehmen. *oe*



**SNKs Prügelclique stürmt den Dreamcast: Blitzschnelle wie taktische Bitmap-Keilerei mit 3D-Spielereien im Hintergrund.**



Laßt die Fäuste sprechen: Mit seinen blitzschnellen Schlagcombos richtet Euch Ryo übel zu.

Superfinisher: Besiegt Ihr den Feind mit einem Supercombo, donnern weiße Blitze über den Bildschirm.






Während Ihr Heerscharen von Feinden abwehrt, tickt die Uhr: Nach einem Lebensverlust gibt's gerade mal 60 Sekunden Extrazeit.




Vorsicht Strom: Trotz Getümmels solltet Ihr dem Energiezaun nicht zu nahe kommen.

# Expendable

DC Ein weiteres Mal setzen wehrhafte Aliens dem menschlichen Trieb zur Kolonisierung rohstoffreicher Trabanten und erdähnlicher Planeten ein Ende. Im Jahre 2463 AD radiert die außerirdische Rasse der Charva Siedlerpopulationen auf diversen Welten aus, sei es durch gewöhnlichen Mord oder die Verwertung der armen Kreaturen als proteinreiche Mahlzeit. Zum Glück hat die Regierung vorgesorgt und in geheimen Labors mittels Genmanipulation echte Killermaschinen gezüchtet: Diese "Space Marines" kommen regelmäßig bei brisanten Aufträgen zum selbstmörderischen Einsatz.
Ihr schlüpft nun in die Rolle eines solchen biotechnisch optimierten Soldaten, um ohne Skrupel, dafür mit umso mehr Feuerkraft die Invasoren zu beseitigen und nebenbei noch ein paar versprengte Menschen zu retten. Auf sechs unterschiedlichen Planeten stürzt Ihr Euch 21 ausladende Level lang ins Kampfgetümmel; mal ballert Ihr Euch durch die Straßen einer postapokalyptischen Technowelt, mal schlagt Ihr Euch durch die Pampa eines öden Planetoiden. Unzählige Power-Ups und Waffen pflastern dabei Euren Weg. Vom Medi-Kit über Extraleben, Schild und Zeitboni bis zu Plasmagewehren, Lenkraketen, Flammenwerfern und Dynamitstangen gibt es reichlich Items, die Euer Leben verlängern. Und nach diesem trachten Eurem Marine nicht nur Androiden-Horden, sondern auch mechartige Ungetüme, bissige Robo-Hunde, massige Geschütztürme und wildfeuerndes Fluggerät. Auch Sprengfallen, Minen oder Laserbarrieren, die durch Auffinden einer Key-Card oder Betätigung eines Hebels beseitigt werden müssen, behindern das Fortkommen. Einige Passagen der bis auf wenige Sackgassen gradlinigen Level lassen sich nur durch die Zerstörung mehrerer Generatoren öffnen. Ab und zu sorgen gar die Aliens selbst in kurzen, in Spielgrafik gehaltenen Zwischensequenzen für die Freisprengung neuer Bereiche. Am Ende jeder Spielstufe steht ein hochgerüsteter Endgegner, nach dessen Überwindung Ihr Euren Fortschritt speichert. Trotz geringerer Letalität und der acht Continues, die Ihr dem leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade zu verdanken habt, gestaltet sich das Erreichen höherer Level schwierig. Schuld daran sind weder der simple Spielablauf noch die mageren Rätsel, sondern einzig und allein die überbordende Masse an Gegnern.




Bitter nötig: Beim Kampf mit den schwer gepanzerten Endgegnern tauchen stets frische Power-Ups auf.

Zudem könnt Ihr, im Gegensatz zur Playstation-Ballerorgie „Apocalypse", nur den Marine steuern – eine gesonderte Ausrichtung der Waffe ist nicht möglich. So bleibt Euch nur der dauerhafte Druck auf den „Strafe"-Button, um trotz Seitenbewegung die Alienmeute vor Euch auf's Korn zu nehmen. Auch einige verwirrende Kamerawechsel geben Anlaß zur Kritik. Dafür gibt's grafisch nichts auszusetzen: Ein effektvolles und farbenfrohes Feuerwerk erhellt die detaillierten Landschaften, transparente Rauchschwaden und umherfliegende Androidenbrocken künden vom Exitus der Feinde. Dabei werdet Ihr selbst im größten Bildschirmchaos und beim Zweispieler-Gemetzel vor unschönem Ruckeln verschont. Anhänger belangloser Action sind mit "Expendable" gut bedient, auch wenn sie in höheren Spielstufen an Hektik und Gegnerdominanz verzweifeln werden. *sf*

Muster von Mowin, Tel. 0821/3490226




In einigen kurzen Abschnitten wird von isometrischer in "Tomb Raider"-Perspektive umgeschaltet





Einige Cutscenes lockern das Geschehen auf und gönnen Euch eine kurze Pause. Hier radieren die Aliens gerade ein Gebäude der Kolonisten aus.



SPIELSPASS **73%**

HERSTELLER: IMAGINEER
SYSTEM: DREAMCAST
BRD-RELEASE: 4. QUARTAL

**Endloses Ballern ohne Tiefgang: Actionfreunde genießen trotz Hakelsteuerung das grafisch opulente Spektakel.**

AB 12

## Entwickler

**Imagineer setzt mit „Expendable" bereits zum dritten Mal einen originären PC-Titel auf den Dreamcast um. Das Action-Motorradrennen „Redline Racer" wurde ursprünglich von Criterion Studios entwickelt, „Expendable" stammt dagegen (wie schon das Ballerspektakel „Incoming") von der englischen Firma Rage.**



Im Gegensatz zu „Expendable" kommt die "Incoming"-Grafik manchmal kräftig ins Ruckeln

**Mit einer Konvertierung des Japano-Actionrasers „Midnight GT" wollen die Briten ihr Dreamcast-Engagement weiter ausbauen.**

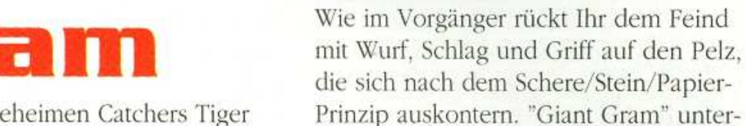
„Midnight GT" wird wohl ohne die legendären Rage-Explosionen auskommen müssen



Da kracht's im Gebälk: Doubleteam-Moves (hier "Double Neckbreaker") führt Ihr mit einfachen Feuerknopfkombinationen aus (z.B. A+B).

Bei den Link-Moves verbinden zwei Wrestler ihre Manöver – wie hier Bodyslam mit anschließendem Bodypress.

# Giant Gram



DC Daß die "Virtua Fighter"-Recken selbst einen Ausflug in den Wrestling-Ring nicht scheuen, bewiesen sie bereits im Vorgänger "All Japan Pro Wrestling featuring Virtua" für den Saturn (MAN!AC 2/98). In "Giant Gram: All Japan Pro Wrestling 2 in Nippon Budokan" stehen Wolf Hawkfield, Jeffrey McWild und Ninja Kagemaru nicht nur zwölf japanischen Wrestling-Größen wie Vader, Giant Baba und Hiroshi Hase gegenüber, sondern auch vier geheimen Kämpfern. Diese praktizieren nicht nur traditionelles Wrestling, sondern überraschen auch mit außergewöhnlichen Kampfstilen wie Shootfighting à la "Ultimate Fighting Champion" Royce Gracie. Um den Namen des Spiels komplett aufzuschlüsseln sei erwähnt, daß es sich bei "Giant Gram" um den gefürchteten Knockoutmove des geheimen Catchers Tiger handelt.

Neben Arcade- und Tournament-Modus steht vor allem der Wrestler-Editor im Mittelpunkt der rabiaten Keilerei: Nachdem Ihr Name und die Konstitution festgelegt habt, beginnt Ihr mit wenigen Standard-Moves Eure Karriere: Im dazugehörigen Trainings-Modus nehmt Ihr Euch einen der vorgegebenen Helden als Tutor und lernt in wiederholten Freundschaftskämpfen einige seiner Manöver. Auch Eure Eigenschaften (u.a. Kraft und Technik) werden von den Trainingsrunden beeinflußt. Per VMS speichert Ihr nicht nur Euren Schützling, sondern erspielt geheime Klamotten und Tattoos.

Wie im Vorgänger rückt Ihr dem Feind mit Wurf, Schlag und Griff auf den Pelz, die sich nach dem Schere/Stein/Papier-Prinzip auskontern. "Giant Gram" unterscheidet dabei Griffe von vorne, hinten und der Seite, im Clinch dürft Ihr auch zwischen den verschiedenen Positionen wechseln. Die Tastenkombinationen für Combos, Reversals, Shadow-, Doubleteam- und Super-Moves („Hot"-Energie nötig) sind einfach gehalten, denn es kommt auf das Timing an.



Salto nach draußen: Um auf den Feind im Abseits zu springen, müßt Ihr ganz nah am Seil stehen.

Im Gegensatz zu actionorientierten Wrestlingspielen wie "WCW/NWO Revenge" gleicht "Giant Gram" einer Ringersimulation: Spektakuläre Reversalserien bringen die Spannung auf den Siedepunkt, die unterschiedlichen Kampfstile der Gegner erfordern eine angepaßte Kampftaktik. Auch grafisch erwartet Euch mit Röntgenblick, Action-Kamera und Shadow-FX ein Feuerwerk: In keinem anderen Wrestlingspiel wirken Eure Schützlinge so real wie in "Giant Gram". *oe*


Die blitzschnellen Shadowcombos könnt Ihr nicht kontern

Finishing-Move: Vaders fatalem Moonsault folgt automatisch der Pin.

Anschließende Nasenoperation empfohlen: Der Faceslam tut schon beim Zuschauen weh.

Röntgenblick für "Critical Hits": Ist ein Arm oder Bein zu 100% gebrochen, folgt auf einen Hebelgriff sofort die Aufgabe.


86%

HERSTELLER: SEGA
SYSTEM: DREAMCAST
BRD-RELEASE: 2000

**Taktik siegt über Kraft: Brillantes Vierspieler-Catchen mit Wrestler-Editor sowie massenhaft Moves und Combos.**


Zwei gegen einen: Im „Dramatic Battle“-Modus tretet Ihr zusammen mit einem CPU-Kumpanen zum Turnier an.

## Street Fighter Zero 3

Auch auf dem Dreamcast seid Ihr vor Capcoms Straßenkämpfer-Clique nicht sicher: Im Gegensatz zur PlayStation-Version (MAN!AC 6/99) verstecken sich hinter dem Zusatz "Saikyo-Ryu Dojo" ein paar kleine, aber feine Verbesserungen. Wie im Automatenvorbild stehen 33 bewährte Schläger zur Anwahl bereit, die mit Hieben und Tritten in drei Härteklassen auf den Feind einprügeln. Vor dem Kampf wählt Ihr einen von drei Kampfstilen (Manöversortiment). Statt auf der Pocket Station trainiert Ihr die Eigenschaften Eurer Helden nun im "World Tour"-Modus per Duell und sammelt (Erfahrungs-) Punkte für die jeweiligen Kampfstile. Via Level-Up verbessert Ihr Eure Eigenschaften wie Kraft und Schnelligkeit und gelangt so an neue Kampfkünste wie den "Zero Counter Plus"-Konter. Neben dem Team Battle und dem umfangreichen Trainings-Modus sticht die "Dramatic Battle"-Variante in's Auge, in der Ihr entweder mit einem CPU-Kollegen gemeinsam zum Turnier antretet oder Euch in bester "International Karate"-Manier zu dritt gegenseitig vermöbelt! Hinzu kommt das Internet-Feature – Kämpfer aus aller Welt warten auf eine Abreibung.
Mit dem Dreispieler- und Rollenspiel-Modus setzt Capcom noch eins drauf und verwandelt die ohnehin ausgereifte Keilerei in eine wüste Mehrspielerschlacht: Leider ist das Bildschirm-erschütternde Special-Inferno nicht RGB-kompatibel. *oe*






Die sechs Kurse sind über alle Kontinente verteilt: In Ägypten rast Ihr auf staubigen Pisten vorbei an den Pharaonengräbern.

## Buggy Heat

Überrollbügel, Monsterreifen mit gewaltigem Profil und enorme Bodenfreiheit: Das ist der Stoff, aus dem Offroad-Träume geschnitzt sind. „Buggy Heat“, der neueste Dreamcast-Renner, lockt mit sieben staubigen Pisten und acht geländetauglichen PS-Boliden, die alle über unterschiedliche Fahreigenschaften verfügen. Egal ob stilechter Strand-Buggy oder Militär-Jeep, zu Beginn werdet Ihr erstmal an Euren Steuerkünsten zweifeln: Ständige Dreher um die eigene Achse sowie unkontrollierbares Schlittern auf vereister Strecke führen schnell zu Frust. Bis Ihr mit den teils hochsensiblen Offroadern sicher über die Strecken heizen könnt, vergehen einige virtuelle Trainingsstunden – am besten in der Übungsarena oder im Time-Attack-Modus. Habt Ihr Euch schließlich an die Steuerung gewöhnt, dürft Ihr Euer Können in einer Meisterschaft gegen sieben weitere Fahrer beweisen. Die drei wählbaren Schwierigkeitsgrade bestimmen gleichzeitig die Anzahl der zu absolvierenden Kurse; in der schwersten Stufe müßt Ihr alle sechs Strecken hintereinander bewältigen. Vor jeder Fahrt dürft Ihr Euren Boliden in der Garage den Streckenverhältnissen anpassen und u.a. Federung, Bremskraft sowie Übersetzung individuell einstellen. Beendet Ihr den Expert-Mode als Zweiter oder Dritter, erhaltet Ihr eine neue Lackierung für Euer Gefährt; werdet Ihr Erster, schaltet Ihr den Bonuswagen frei. Wollt Ihr Euch mit einem Kumpel messen, steht der Zweispieler-Modus parat, in dem Ihr leider ohne zusätzliche Gegner unterwegs seid.
„Buggy Heat“ beeindruckt auf den ersten Blick mit reizvoller Optik: Detaillierte Boliden und flüssiges Scrolling ohne den geringsten Ruckler – selbst bei acht Wagen gleichzeitig – begeistern nicht nur Technik-Freaks. Leider ist nicht alles Gold, was glänzt: Das teilweise nicht nachvollziehbare Fahrverhalten und die oft unfair agierenden Gegner lassen Euch das Pad manchmal am liebsten in die Ecke feuern. Auch die sechs hübsch designten Strecken sind auf Dauer zu wenig. Primitive Staubwolken, die wie Grafikfehler aussehen, trüben die ansonsten fehlerlose Optik. *os*





Stilecht: Mit dem Bonus-Car "Beelzebub" geht's mitten rein in das aufziehende Unwetter.


Im flüssigen Zweispieler-Modus duelliert Ihr Euch entweder mit einem Mitspieler oder einem CPU-gesteuerten Wagen

**Neben "Buggy Heat" veröffentlichte CRI für den Dreamcast bereits die Flugsimulation "Aero Dancing". Für alle, die das Spiel nicht kennen, packte der Hersteller einen Demo-Film auf die „Buggy Heat“-Disc. Im Options-Menü findet Ihr den Trailer unter dem Punkt "Preview".**


"Aero Dancing" erscheint im September über Crave als "Aero Wings" in Deutschland

Manöver für Profis: Beim Tanken in der Luft weist Euch die HUD-Anflughilfe den Kurs zum Tankschlauch.

Bombenstimmung im Kommandobunker: Mit Euren Tomahawk-Raketen knackt Ihr die Festung mit einem Knopfdruck.

# Ace Combat 3

PS

Namcos Luftkämpfe gegen in die dritte Runde: Zwei Jahre nach dem hervorragenden zweiten Teil (MAN!AC 8/97) wartet die Welt erneut auf einen furchtlosen Himmelsritter, der uns vor finsteren Terroristen und bösartigen Verschwörungen rettet.

Im Vergleich zu den Vorgängern hat sich Namco um eine umfangreiche Rahmenstory (in Japanisch) bemüht, die durch Eure (Miß-) Erfolge verschiedene Handlungswege einschlägt. An einigen Stellen dürft Ihr Euch auch zwischen mehreren Pfaden entscheiden, indem Ihr Euch in einer kurzen Flugsequenz an einen von zwei verbündeten Jägern hängt oder per Vermutung einen Verräter aus Eurem Geschwader erledigt. Zwischendurch halten Euch FMV-Animesequenzen und Animationen über alle politischen Geschehnisse auf dem Laufenden: Erfolgreiche Piloten beginnen ihre Karriere in der nationalen Luftwaffe und arbeiten sich über mehrere Organisationen bis zum Nato-ähnlichen Oberkommando vor. Trotz des verzweigten Handlungsstrangs steht immer nur eine Mission zur Wahl: Im Gegensatz zu den Konversationen sind alle Menüs und Anzeigen in Englisch, die einführende Computeranimation läßt an Eurem Missionsziel keinen Zweifel. Anschließend wählt Ihr aus mehreren Fliegern Euren Lieblingsjäger und bestückt ihn mit verschiedenen Bordkanonen (Vulkan, Laser und MG) sowie Raketensystemen wie Zwillings-, Boden- und Wärmeraketen. Bei Spezialmissionen wie dem Kampf im All wird Euch ein besonderer Flieger zur Verfügung gestellt.





Flugshow mit Technobeats: Im "Replay" verfolgt Ihr Eure letzten zwei bis drei Abschüsse aus spektakulären Perspektiven.

Nicht nur bei der Präsentation, auch im Spiel hat sich im Vergleich zum Vorgänger einiges geändert: Um Actionfans nicht zu verschrecken, hat Namco die Steuerung auf Schubkontrolle, Zielwahl, Übersichtskarte und Feuerknöpfe für die zwei Waffensysteme beschränkt, die beiden Analogsticks nützt Ihr als Steuerknüppel und zum Schulterblick. Obendrein dürft Ihr alle technischen Manöver wie Start, Landung und Auftanken in der Luft via Autopilot überspringen. Mit den Ausflügen in jeden Winkel der Erde bei allen denkbaren Wetterverhältnissen ist grafische wie spielerische Abwechslung der große Trumpf von "Ace Combat 3": Ihr eskortiert hohe Persönlichkeiten, jagt im Tiefflug durch Canyons und säubert für einen Zeppelin eine Großstadt von drohenden Geschütztürmen. Auf dem Meer nehmt Ihr schwer bewaffnete Kriegsschiffe auf's Korn, in der Luft duelliert Ihr Euch mit ausgeschlafenen Kamikazepiloten, die Ihr oft nur mit dem Bord-MG erwischt. Eure Schnelligkeit beweist Ihr im Kampf gegen eine startende Rakete, für zusätzliche Überraschungen sorgen die eingeblendeten Funksprüche samt Radar-Update. Dabei

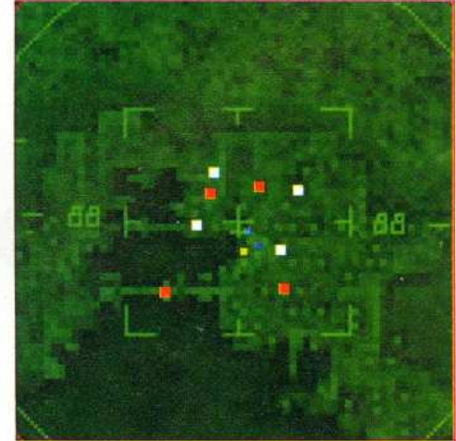



Beschützt den Prototypen: Auch Eskortmissionen zählen zu Euren Aufgaben.

Kriegsschiffe empfangen Euch mit wüstem Flak- und Raketenfeuer

Mit Mach 2 am Rande der Atmosphäre: Nur in ausgesuchten Missionen dürft Ihr in's All vordringen.

Einsteigerfreundlich: Bei Start- und Landemanövern dürft Ihr per Start-Taste den Autopiloten einschalten.



Überblick per Bordradar: Die roten Punkte markieren die Primärziele, die weißen unwichtige Geschütze und Flieger.



Nach der Computersimulation Eures Einsatzes (oben) wählt Ihr einen Jäger und die passende Bewaffnung (unten).






Capoeira ganz nah: Im Kameramenü dürft Ihr jedem Manöver eine eigene Kameraperspektive oder -fahrt auf den Leib schneidern.

informieren Euch die HUD-Anzeigen sowie der Zoom-Radar mit Übersichtskarte immer über Position, Kurs und Feinde im nahen Umkreis. Nach siegreichem Kampf zeigen Euch Abschußstatistik und Karte Treffer und Flugroute, die abschließende Gesamtnote öffnet routinierten Fliegern geheime Missionen.
"Ace Combat 3" fasziniert mit blitzschnellen Luftkämpfen und cleveren Gegnern, die Euren Raketen geschickt ausweichen und Euch auch mal in einen Hinterhalt locken. Die abwechslungsreichen Missionen mit überraschenden Wendungen garantieren viele nervenaufreibende Nächte. Ein Dualshock-Pad ist jedoch Pflicht, mit Sonys Flugstick fühlt Ihr Euch gar wie im Cockpit.
Die hochauflösende 3D-Grafik überzeugt mit detailreichen Landschaften, interessanten Gebäuden und wüstem Schneesturm sowie Blendeffekten hoch in der Luft. Nur der Sound wirkt unecht: Die treibenden Techno- und Ambientbeats sorgen zwar für futuristische Stimmung, das Dröhnen der gegnerischen Flieger hört Ihr jedoch erst kurz vor der Kollision – in Eurem nahezu schalldichten Cockpit kommt Ihr Euch gelegentlich etwas abgeschottet vor. Dafür entschädigen die rasanten Replay-Studien nach jeder Mission, die Eure letzten Abschüsse aus heroischen Perspektiven präsentieren. *oe*



SPIELSPASS 84%

HERSTELLER: NAMCO
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

**Mach 2: Actionbetonte Flugsimulation mit futuristischen Fliegern, cleveren Gegnern und ausgefallenen Missionen.**

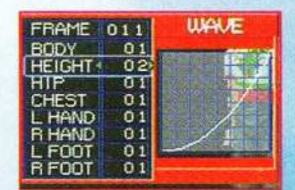
AB 16

# Fighter Maker

PS

Wer schon immer eine seltene Kampfsportart in einem Videospiel sehen wollte oder gar selbst einen eigenen Kung-Fu-Stil (z.B. "Die Teufelspranke des Grauens") entwickeln möchte, sollte sich ASCIIs "Fighter Maker" genauer ansehen: Neben dem Prügelspiel-typischen Turnier-Modus mit 19 Kämpfern und Attacken in drei Höhen findet Ihr im Hauptmenü einen ausführlichen Kämpfereditor, mit dem Ihr einem der anonymen Helden Name sowie Profil auf den Leib schneidert und anschließend Eure eigenen Moves entwickelt. Von der Grundstellung über die Specials bis zur Siegespose dürft Ihr alle Bewegungsabläufe bearbeiten, bei Würfen müßt Ihr obendrein die Fluganimation des Gegners festlegen. Hierfür fixiert Ihr mehrere Posen, und die CPU errechnet die Bewegungsabläufe dazwischen. Dabei dürft Ihr Euren Streiter auch seitlich bewegen (für Ausfallschritte) und ihm jedes einzelne Gelenk verbiegen: Ihr könnt den Feind wie ein Tau zusammenknoten, ihn an den Familienjuwelen durch die Arena zerren oder auf ihm im Kreis reiten. Hinzu kommen Move-spezifische Einstellungen für den Energieverlust des Kontrahenten in den verschiedenen Posen, die Geschwindigkeit der Ausführung sowie die erforderliche Tastenkombination. Für die Entwicklung eines nützlichen Schlags müßt Ihr mit zwei oder mehr Stunden rechnen, je nach Komplexität des Manövers. Euren erstellten Kämpfer speichert Ihr auf Memory Card und überrascht die Kumpels bei der nächsten Spielesession mit ausgefallenen Moves: Besitzen auch diese "Fighter Maker", motiviert das Entwickeln und Duellieren beinahe endlos, denn ein perfekter Kämpfer existiert nicht und gegen jeden Superschlag findet sich auch eine Konterattacke. Allein gegen die CPU-Schläger ist die Keilerei ziemlich fade: Hintergründe und Sound sind minimalistisch, das Kampfsystem wegen des offenen Spielkonzepts simpel (es gibt nicht mal Supermoves). Special-FX entdeckt Ihr nur selten, die Präsentation ist lasch: Der Name Eures Kämpfers wird nicht eingeblendet, Zwischen- sowie VS-Bilder fehlen und FMV-Sequenzen gibt's auch nicht. *oe*

**Damit** die Animationen Eurer selbstgebastelten Moves nicht allzu starr wirken, könnt Ihr die Bewegungen Eures Helden "abrunden": Im "Wave"-Menü (Bild unten) legt Ihr bei der Animation zwischen Euren Fixposen für jedes Körperteil eine eigene Kurve fest, nach der sich z.B. der Arm vom Knie zum Kopf bewegen soll.



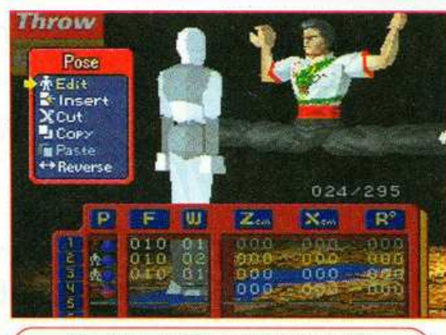



SPIELSPASS 67%

HERSTELLER: ASCII
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: 4. QUARTAL

**Haben's auch die Kumpels, motiviert es nahezu endlos: Minimalistisches Prügelspiel mit umfangreichem Move-Editor.**

AB 16




Der Spagatkick des MAN!AC-Do: Mit dem Move-Editor entwickelt Ihr Eure individuelle Kampftechnik.



Da knirscht das Gebiß: Mit seinen blitzschnellen Kicks hält der Taekwondo-Kämpfer seine Gegner aus Distanz.

# VERSTÄRKUNG GESUCHT

## Der Cybermedia Verlag fahndet nach kompetenten Mitarbeitern:

Für aktuelle und geplante Publikationen im Bereich Videospiele brauchen wie Konsolen-Experten, die mit uns ins nächste Jahrtausend zocken. Wir bieten ein angenehmes Arbeitsklima in einem jungen, unkonventionellen Team, eine leistungsorientierte Bezahlung bei guten Aufstiegschancen und die Nähe zur Bayern-Metropole München.
Im einzelnen suchen wir:

## Redakteure/innen zur Festanstellung

Dank jahrelanger Spieleleidenschaft kennen Sie sich hervorragend mit Konsolen aus. Sie sind von den Next-Generation-Systemen fasziniert, wissen aber auch das Colecovision in den geschichtlichen Ablauf einzuordnen. Sie können sich gut ausdrücken, haben ein sicheres Auftreten und sind kommunikationsfreudig.
Sie beherrschen die englische Sprache und sind technisch versiert. Als Mitarbeiter der Cybermedia GmbH besuchen Sie wichtige Spielemessen in In- und Ausland, pflegen Kontakte zu den Entscheidungsträgern der Branche und arbeiten weitgehend selbständig. Hundertprozentige Zuverlässigkeit und Belastbarkeit setzen wir voraus.

## freie Mitarbeiter

Idealerweise wohnen Sie im Umkreis von Augsburg/Mering und verfügen über genügend Freizeit, um mit Ihrem Videospiele-Hobby ein paar Mark dazu zu verdienen.
Sie beschäftigen sich seit etlichen Jahren mit Videospielen und halten sich durch Fachmagazine und Internet auf dem Laufenden. Sie können sich gut ausdrücken, arbeiten zuverlässig und sind mindestens 18 Jahre alt. Gesucht werden Mitarbeiter insbesondere für die Bereiche Spieletips und Spieletests.

Ihre Bewerbung mit Lebenslauf, Zeugnissen, Lichtbild und aussagefähigem Probeartikel (u.a. ein Spieletest) senden Sie bitte an:

CYBERMEDIA GMBH • PERSONALABTEILUNG • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING

# VIDEOSPIEL-KRITIK

## So werten die Experten


SUPER

**MARTIN SPIELT:**
1. **Croc 2** PLAYSTATION
2. **World Driver Championship** NINTENDO 64
3. **Super Mario Deluxe** GAME BOY COLOR


URKS

**OLLI S. SPIELT:**
1. **V-Rally 2** PLAYSTATION
2. **Driver** PLAYSTATION
3. **Silent Hill** PLAYSTATION


GUT

**THOMAS SPIELT:**
1. **Dino Crisis** PLAYSTATION
2. **V-Rally 2** PLAYSTATION
3. **Driver** PLAYSTATION

NA JA

**STEPHAN SPIELT:**
1. **Dino Crisis** PLAYSTATION
2. **Bust a Move 4** GAME BOY COLOR
3. **House of the Dead 2** DREAMCAST

URKS

**ULRICH SPIELT:**
1. **V-Rally 2** PLAYSTATION
2. **Syphon Filter** PLAYSTATION
3. **Ape Escape** PLAYSTATION

GEHT SO

**OLLI E. SPIELT:**
1. **Giant Gram Wrestling** DREAMCAST
2. **Front Mission 2** PLAYSTATION
3. **Toukon Retsuden** WONDERSWAN

### Test & Kritik

MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden.
Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests", US- und Japan-Importe werden wiederum unter "Sony Dimension", "Dreamcast Domain" oder "Nintendo Nation" besprochen.

### Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.
Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.
Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.
Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß-**Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.

IT'S A MAN!AC

**Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.**




**Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MAN!AC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.**

### Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führt zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.




**Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.**

**Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1MBit = 1.024 KBit (8 Bit = 1 Byte)**

**Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.**

**Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.**

**Der Spielstand wird auf Memory Card (bzw. auf Batterie oder als Paßwort) gesichert.**

**Dieses Spiel unterstützt ein Rumble-Pak (N64) bzw. ein Dualshock-Joypad (Sony).**

**Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.**

**Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.**

Entwickler: Psygnosis, UK

# G-Police 2: Weapons of Justice




Nachdem die Waffenautomatik der Lenkrakete ihr Ziel in's Visier genommen hat, geht alles wie von selbst: Das letzte Stündchen für den feindlichen Raumjäger hat geschlagen.



Innerhalb weniger Sekunden überprüft Euer Scanner den Transporter nach illegalen Substanzen...



...und nicht viel länger dauert die Vernichtung der Schmuggler. Wieder ein paar Kriminelle weniger.

**Psygnosis ist beim zweiten Teil von "G-Police" zum letzten Mal der Arbeitgeber von Wheelhaus. Das im englischen Strout beheimatete Programmierstudio wurde samt und sonders von Acclaim übernommen. Zu verdanken haben wir den fähigen Spieleentwicklern neben dem ersten "G-Police" auch das Piratenspektakel "Overboard" und die 3D-Action-Schlacht "Assault Rigs".**



Ein letztes Werk für Psygnosis: Wheelhaus wechselt die Fronten.

Knapp zwei Wochen ist es her, daß das letzte große Schlachtschiff von Nanosoft zerstört wurde, und der Krieg der Konzerne endlich ein Ende gefunden hatte. Dennoch war es für die ausgedünnten Polizeieinheiten von Callisto zu früh für Freudentänze und die Planung eines ausgedehnten Urlaubs auf der Erde. Während der massiven Kämpfe zwischen Regierung und machthungrigen Gesellschaften profitierten Gauner und Anarchisten vom Chaos in der Jupiterkolonie. Kriminelle Syndikate entstanden, die durch Schmuggel, Mord und Plünderung eine Unmenge Geld und Waffen anhäuften. Die G-Police war nicht mehr in der Lage, den marodierenden Banden Herr zu werden, zu viele gute Männer und wertvolle Ausrüstung hatten die wochenlangen Kämpfe gefordert. Doch die Unterstützung naht: Truppentransporter befinden sich bereits im Orbit des Planeten, gefüllt mit einer Armee Marines – hochmotivierten Elitesoldaten, die die Ordnung wieder herstellen sollen.

"G-Police 2: Weapons of Justice" knüpft nahtlos am knapp zwei Jahre alten Vorgänger an. Wieder schlüpft Ihr in die Rolle des Polizisten Jeff Slater, der zusammen mit seinen Kollegen einen schier aussichtslosen Kampf gegen das Verbrechen führt. Neben dem aufreibenden Job gibt auch seine Heimat Callisto wenig Anlaß zu Frohsinn. Der Lebensraum der Jupiter-Kolonisten ist begrenzt: Düstere Straßenschluchten zwischen monströsen Wolkenkratzern, verlassene Erzminen und weitläufige Militärareale prägen das Bild. Die Menschen können nur dank der künstlichen Atmosphäre überleben, die in riesigen Generatoren erzeugt wird.

Das dem unwirtlichen Planeten abgerungene Land wird deshalb von gigantischen Energiekuppeln umschlossen, die durch ein System von Tunneln in Verbindung stehen. Sonne ist für die bedauerlichen Bewohner ein Fremdwort, nur das künstliche Licht allgegenwärtiger Neon-Reklamen und Scheinwerfer erhellt die bedrückende Szenerie. Zumindest der rege Straßen- und Luftverkehr bringt Farbe in die Tristesse des Callisto-Alltags. Futuristische Privatwägen und Taxis brummen über die Highways, Frachterkonvois ziehen an der Skyline vorbei und fahrende wie fliegende Polizeieinheiten erhellen mit ihren Blaulichtern die Nacht.

Auch Ihr, im Cockpit Eures Hightech-Helikopters Havoc Gunship, seid wieder auf Patrouille. 30 Missionen liegen vor Euch, in denen Ihr mit Waffengewalt das Recht verteidigt und der Kriminalität Einhalt gebietet. Zunächst sieht es so aus, als ob Ihr es nur mit einigen bewaffneten Banden zu tun habt, die regelmäßig Waffenlager ausräubern oder Politiker als Geiseln nehmen. Doch schon nach kurzer Zeit werdet Ihr feststellen, daß mit der Ankunft der Marines viel schlimmeres Unheil die Bewohner von Callisto bedroht.

Ähnlich schnell und überraschend wie die Handlung verändern sich auch die Aufgaben während den Missionen. Vor jedem Level erläutert ein kurzes Briefing zwar, wo es gerade brennt und was zu tun ist, über Funk werdet Ihr aber häufig umgeleitet oder mit einem neuen Auftrag konfrontiert. Nach einem kurzen Waffencheck steigt Ihr mit Eurem einfach zu bedienenden Hubschrauber in die Lüfte und fliegt der Reihe nach Wegpunkte an. Dort gilt es zumeist, Primär- und Sekundärwaffen zum Glühen zu bringen, um Feinden am Boden und in der Luft den Garaus zu machen. Mit Eurer Laser-Kanone beharkt Ihr Panzerfahrzeuge, Geschütztürme und vereinzelt sogar Infanteristen, hitzesuchende Raketen jagt






In den Full-Motion-Video-Sequenzen erfahrt Ihr die Vorgeschichte zum Chaos auf Callisto und verfolgt die Landung der Marines. Sequenzen zwischen den Missionen sind dagegen in Spielgrafik gehalten, um den Handlungsfluß nicht zu zerstören.

# PLAYSTATION™





öS 775,-
Die dunkle Bedrohung
Action-Adv. Sept.



öS 775,-
Star Wars Racer
Action-Racer, Sept.



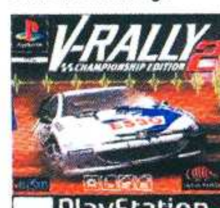
öS 673,-
Alien Ressurection
Action-Adv, Sept.



öS 690,-
Soul Reaver
Action-Adv. Aug.

öS 775,-
Akte-X (5 CD's)
Adventue, Sept.

öS 684,-
Quake 2
3D-Shooter, erh.



öS 584,-
Croc 2
Jump & Run, erh.



öS 735,-
V-Rally 2
Off-Road Racing, erh.

öS 349,-
Tekken 3
Beat'em Up, Aug.

öS 349,-
Colin Mc Rae Rally
Off-Road Racing, erh.



öS 349,-
Final Fantasy 7
RPG, erh.



öS 332,-
Gran Turismo
Racing-Sim, erh.

| PLAYSTATION GAMES | |
|---|---|
| Akte X (5 CD's) (Sept.) | 775,- |
| Akuji The Heartless | 667,- |
| Alien Resurrection (Sept.) | 673,- |
| Ape Escape | 674,- |
| Bloody Roar 2 | 673,- |
| Bugs Bunny auf Zeitreise | 699,- |
| Capcom Generations Vol. 1 | 684,- |
| Carmageddon | 673,- |
| Castol Honda Superbike | 612,- |
| Civilization 2 | 673,- |
| Crash Bandicoot 3 | 584,- |
| Croc 2 | 584,- |
| Discworld Noir (Sept.) | 673,- |
| Driver | 742,- |
| FIFA 2000 | 673,- |
| Fighting Force 2 (Okt.) | 755,- |
| G- Police 2 (Aug.) | 584,- |
| GTA Doppelpack | 568,- |
| GTA London Exp. CD | 349,- |
| GTA 2 (Okt.) | 703,- |
| Hard Edge | 640,- |
| Indiana Jones (Okt.) | k.A. |
| Kensei | 679,- |
| Kingsley | 673,- |
| KKND 2 | 673,- |
| Le Mans 24h (Sept.) | 735,- |
| Legend of Kartia | 677,- |
| Metal Gear Solid | 697,- |
| Mission: Impossible (Sept.) | 735,- |
| NBA Live 2000 | 673,- |
| Need for Speed IV | 673,- |
| No Fear Downhill (Aug.) | 673,- |
| Omega Boost | 606,- |
| Point Blank 2 (Aug.) | 584,- |
| Quake 2 | 684,- |
| Rainbow Six (Sept.) | 673,- |
| Ridge Racer Type 4 | 584,- |
| Ridge Racer Type 4 incl. Jogcon | 990,- |
| Rugrats | 673,- |
| Saboteur (Okt.) | 673,- |
| Silent Hill | 690,- |
| Soul Reaver (Aug.) | 690,- |
| Sportscar GT | 673,- |
| Star Wars Ep.I Die dunkle Bedrohung (Sept) | 775,- |
| Star Wars Racer(Sept.) | 775,- |
| Street Fighter Alpha 3 | 684,- |
| Street Skater | 673,- |
| Syphon Filter deutsch uncut | 634,- |
| Tomb Raider 3 | 699,- |
| Tomorow never Dies (Sept.) | k.A. |
| Twisted Metal 3 (Okt.) | 674,- |
| Uefa Championsleague | 775,- |
| V-Rally 2 | 735,- |
| Warzone 2100 | 673,- |
| Wing Over 2 | 735,- |
| WWF Attitute | 645,- |
| Wipeout 3 (Sept.) | 674,- |
| X-Games Pro Boarder | 673,- |

| PLAYSTATION ANGEBOTE | |
|---|---|
| Colin Mc Rae Rally Plat. | 349,- |
| Command & Conquer 2 | 332,- |
| Constructor | 349,- |
| Crash Bandicoot 2 Platinum | 332,- |
| C3 Racing | 349,- |
| Die Hard Trilogy Platinum | 332,- |
| Excalibur | 332,- |
| Fifa 98 Platinum | 332,- |
| Final Fantasy 7 Platinum | 349,- |
| Formula 1 97 Platinum | 332,- |
| Formula 1 98 Platinum | 332,- |
| Gran Turismo Platinum | 332,- |
| G-Police Platinum | 332,- |
| GTA Platinum | 332,- |
| ISS Pro 98 Platinum | 332,- |
| Jeremy Mc Grath Supercross | 332,- |
| Jurassic Park Platinum | 332,- |
| Moto Racer Platinum | 332,- |
| Need for Speed 3 | 349,- |
| Pandemonium 2 | 332,- |
| Resident Evil Platinum | 332,- |
| Soul Blade Platinum | 332,- |
| Tekken 3 Platinum (Aug.) | 349,- |
| Time Crisis Platinum | 332,- |
| Tomb Raider 2 Platinum | 332,- |

| PLAYSTATION ZUBEHOR | |
|---|---|
| Dual Shock Controller Sony 5 Colors | 399,- |
| Joypad Classic Sony 3 Farben | 199,- |
| Memory Card 1 MB Sony | 199,- |
| Multi Tap Sony | 399,- |
| Glove | 845,- |
| Space Station | 375,- |
| Playstation incl. Dual Shock | 1.750,- |

Bitte beachten Sie auch unsere PS-Zubehör Angebote der FA. Sunflex

# NINTENDO 64™



öS 690,-
F1 World Grand Prix 2
Racing Sim, erhältlich



öS 825,-
JetForce Gemini
RPG-Adv., erhältlich



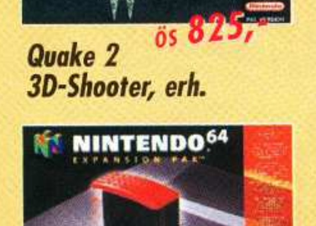
öS 895,-
Shadowgate 64
Action-Adv, Juli

öS 825,-
Quake 2
3D-Shooter, erh.

öS 825,-
Shadowman
3D-Shooter, erh.



öS 960,-
Goemon 2 Mystical
Ninja, RPG, erh.



öS 482,-
Expansion Pak für höhere
Auflösungen, erh.



öS 765,-
Gamebuster Deluxe
Mogelmodul, erh.



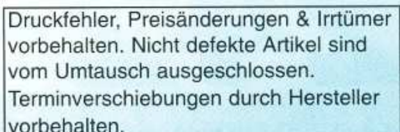
öS 384,-
LX4 Rumble Pak
incl. Meg Mem. Card

| NINTENDO 64 GAMES | |
|---|---|
| 1080 Snowboarding | 660,- |
| All Star Baseball 2000 | 737,- |
| Banjo Kazooie | 660,- |
| Beetle Adventure Racing | 737,- |
| Body Harvest | 825,- |
| California Speed | 825,- |
| Carmageddon 2 (Sept.) | 737,- |
| Castlevania 64 | 825,- |
| Command & Conquer 64 | 825,- |
| Cruisin World | 737,- |
| Diddy Kong Racing | 660,- |
| Donkey Kong 64 incl. Exp. Pak (Okt.) | 890,- |
| Duke Nukem Zero Hour (Sept) | 825,- |
| Extreme G 2 | 737,- |
| F 1 World Grand Prix 2 | 690,- |
| FIFA 99 | 737,- |
| F-Zero X | 660,- |
| Gex: Enter the Gecko | 960,- |
| Glover | 725,- |
| Goemon 2 | 960,- |
| Golden Eye 007 | 783,- |
| Hybrid Heaven (Sept) | 1030,- |
| ISS Pro 98 | 737,- |
| JetForce Gemini (Aug.) | 825,- |
| Looney Tunes | 737,- |
| Mario Party | 660,- |
| Micro Machines Turbo 64 | 712,- |
| Mortal Kombat 4 | 825,- |
| Nascar Racing 99 | 737,- |
| NBA Jam 99 | 825,- |
| NBA Live 99 | 825,- |
| NBA Pro 99 | 935,- |
| NHL Breakaway 99 | 825,- |
| NHL Pro 99 (Aug.) | 935,- |
| Penny Racers | 680,- |
| Quake 2 (Juni) | 960,- |
| Racing Simulation 2 (Sept.) | 825,- |
| Rampage2 | 825,- |
| Rayman 2 (Okt.) | 825,- |
| Roadster 64 (Sept) | 1030,- |
| San Francisco Rush 2 | 825,- |
| Shadowgate | 895,- |
| Shadowman (Aug) | 825,- |
| Smash Brothers (Aug) | 825,- |
| South Park | 737,- |
| Star Wars Episode I: Racer | 825,- |
| Star Wars Rogue Squadron | 780,- |
| Star Wars Shadow of Empire | 660,- |
| Superman | 890,- |
| Tonic Trouble (Sept.) | 825,- |
| Top Gear Overdrive | 825,- |
| Turok 2 deutsch | 660,- |
| Turok 2 uncut | 737,- |
| Twisted Edge Snowboarding | 825,- |
| Vigilante 8 | 825,- |
| WCW vs. NWO Revenge | 699,- |
| WWF Attitute (Aug.) | 825,- |
| Zelda "Ocarina of Time" | 650,- |

| NINTENDO 64 ANGEBOTE | |
|---|---|
| Buck Bumble | 499,- |
| Clayfighter 63 1/3 | 299,- |
| Duke Nukem 64 | 499,- |
| FIFA 98 | 499,- |
| F 1 World Grand Prix | 499,- |
| Holy Magic Century | 499,- |
| Lamborghini 64 | 499,- |
| Lylat Wars | 499,- |
| Mario Kart 64 | 499,- |
| NBA Courtside | 349,- |
| Quake 64 | 499,- |
| Snowboard Kids | 499,- |
| V-Rally Edition 99 | 499,- |
| Wipeout 64 | 399,- |
| Zelda "Ocarina of Time" | 650,- |

| NINTENDO 64 ZUBEHÖR | |
|---|---|
| 4 MB Expansion Pak Original | 482,- |
| Game Boy Adapter | 760,- |
| Gamebuster Deluxe | 765,- |
| Joypad LX 4 transparent | 390,- |
| Joypad Nintendo in 7 Farben | 399,- |
| Joypadverlängerung | 175,- |
| Memory Card Original | 249,- |
| Nintendo 64 incl. Mario 64 | 1.790,- |
| Nintendo 64 incl. Star Wars Racer | 2.290,- |
| Passport Adapter | 599,- |
| Rumble Pak incl. 4fach MC LX4 | 384,- |
| Rumble Pak LX4 benötigt keine Batt. | 175,- |
| Rumble Pak original | 299,- |
| SUN Antennenkabel RF-Unit | 185,- |

Bitte beachten Sie auch unsere Zubehör Angebote der Sunflex!



**Händleranfragen erwünscht!**
**Ladenpreise können abweichen!**

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten. Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen. Terminverschiebungen durch Hersteller vorbehalten.

Versandkosten incl. Nachnahmekosten ÖS 70,- innerhalb ganz Österreichs. (Dreamcast PAL Bestellungen Versandkostenfrei!) Ihre bis 16 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig, sogar PORTOFREI.

Virtua World

**Stelzhamerstr. 9, 4600 Wels**
**Bestellhotline Mo-Fr 10-18h**
**www.virtuaworld.at**

**07242-57108**

# Dreamcast™ PAL

Hitachi SH4 200 MHZ
Yamaha Soundcard 64 bit 2 MB RAM
Power VR Second Generation GrafiX
Yamaha CD-Rom 12-fach Speed
16 MB-SDRAM Hauptspeicher
8 MB Video-RAM
56k Modem (kostenloser Internetzugang)

JETZT VORBESTELLEN AB 23.09.99 ERHÄLTLICH

**Sega Dreamcast Grundgerät incl. Joypad, 56k Modem, Passport-CD, Demo-CD**

**öS 3.490,-**



**VORBESTELLAKTION! bis 31.Aug.99**
**Sega Dreamcast Grundgerät incl. Joypad, 56k Modem, Passport-CD, Demo-CD + 1 Spiel Ihrer Wahl um nur öS 3.990,-**

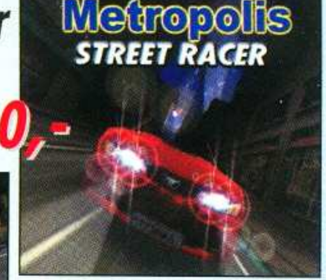
## SONIC ADVENTURE
3D Jump & Run "Das Beste!" ab 23.09.99 **öS 790,-**







## METROPOLIS Street Racer
Racing Sim. mit Orig. Karossen! ab 23.09.99 **öS 790,-**






## HOUSE OF THE DEAD 2
3D-Shoot´em Up incl. Lightgun ab 23.09.99 **öS 1050,-**








## SEGA RALLY 2
Off-Road Raserei mit Edel-optik! ab 23.09.99 **öS 790,-**






Bestellhotline
# 07242-57108

Jede Dreamcast-Bestellung (ab ÖS 500,- Warenwert) VERSANDKOSTENFREI & die ZUSTELLUNG Ihrer "vorbestellten" Ware erfolgt am ERSCHEINUNGSTAG !!!

## VIRTUA FIGHTER 3TB

3D Edelprügler der Spitzenklasse! ab 23.09.99 **ÖS 670,-**






## RACING SIMULATION 2

F1-Racing Simulation mit Orig. FIA-Lizenz! ab 23.09.99 **ÖS 790,-**



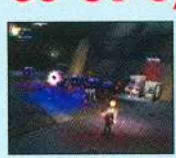




## EXPANDABLE

Actionfeuerwerk alá Contra! ab 23.09.99 **ÖS 670,-**






## TOY COMMANDER

Action in der Spielzeugkiste! ab 23.09.99 **ÖS 670,-**







## REDLINE RACER

Bike-Racing ab 23.09.99 **ÖS 790,-**







## INCOMING

Action in der Luft und am Boden! ab 23.09.99 **ÖS 670,-**







## TOKIO HIGHWAY BATTLE

Freeway-Racing ab 23.09.99 **ÖS 790,-**







## AERO DANCING

Kunstflug Simulation (Traumoptik!) ab 23.09.99 **ÖS 790,-**








Dreamcast Joypad **ÖS 390,-**



Visual Memory Unit **ÖS 390,-**

Rumbling Pak **ÖS 390,-**



DC Keyboard **ÖS 390,-**



Racing Controller **ÖS 890,-**

**Virtua World**

Stelzhamerstr. 9, A-4600 Wels
Bestellhotline MO-FR 10-18h
www.virtuaworld.at

Dreamcast PAL Bestellungen ab ÖS 500,- Warenwert Versandkostenfrei! Ihre bis 16 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus. Dreamcast Special!!! Ihre vorbestellten Artikel erhalten Sie am ERSCHEINUNGSTAG!!!

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten. Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen. Terminverschiebungen durch Hersteller vorbehalten.

**Händleranfragen erwünscht!**
**Ladenpreise können abweichen!**

### DREAMCAST GAMES

| Titel | Preis |
|---|---|
| Aero Daning | 790,- |
| Buggy Heat (Okt.) | 670,- |
| D 2 (Dez.) | 670,- |
| Dynamite Cop (Okt.) | 670,- |
| Expandable | 670,- |
| Get Bass incl. Angel (Okt.) | 1350,- |
| House of the Dead incl. Gun | 1050,- |
| Incoming | 670,- |
| Metropolis Street Racer | 790,- |
| Monaco Grand Prix 2 | 790,- |
| NBA 2000 (Dez.) | 670,- |
| Red Dog | 670,- |
| Redline Racer | 790,- |
| Sega Rally 2 | 790,- |
| Snowboarders (Nov.) | 670,- |
| Sonic Adventure | 790,- |
| Soul Calibur (Nov.) | 670,- |
| Tokio Highway Battle Racing | 790,- |
| Toy Commander | 670,- |
| Uefa Striker | 790,- |
| Virtua Fighter 3tb | 670,- |

### DREAMCAST ZUBEHÖR

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Arcade Joystick | 690,- |
| Dreamcast incl. Joypad & DemoCD | 3.490,- |
| Dreamcast Joypad | 399,- |
| Keyboard | 390,- |
| Lightgun | 590,- |
| Racing Controller | 890,- |
| Rumbling Pak | 390,- |
| VMU Memory Card | 390,- |

# DREAMCAST ™ JP/NTSC



* japanische Version NTSC tauglicher Fernseher wird benötigt!

DREAM ON

Grundgerät incl. Joypad Spannungswandler & Monaco Grand Prix

ÖS 3.990,-*



Buggy Heat ÖS 948,- Off-Road, erhält.



LMAP Baseball Aug. ÖS 948,-



Marioneth Handler Action ÖS 948,-

Frame Gride ÖS 948,- 3D Shooter, Juli



Street Fighter Z3 erhält. ÖS 948,-



Toukon Retsuden 4 Wrestling ÖS 948,-



UnderCover ÖS 998,- Action Adv., Okt.

Air Force Delta Flight-Action ÖS 948,-

### DREAMCAST GAMES

| | |
|---|---|
| Aero Dancing | 948,- |
| Air Force Delta | 948,- |
| Bio Hazard C.V. (Winter) | 1048,- |
| Blue Stinger | 948,- |
| Buggy Heat | 948,- |
| Carrier (Sommer) | 948,- |
| Climax Landers (Aug.) | 948,- |
| Cool Boarders DC (Sommer) | 948,- |
| D 2 (Nov.) | 948,- |
| Dead or Alive 2 (Herbst) | 948,- |
| Dynamite Deka 2 | 948,- |
| Digit. Horse Racing | 948,- |
| Evolution | 884,- |
| Espionage Agent (Sept.) | 948,- |
| Expandable | 948,- |
| Frame Gride | 948,- |
| Get Bass incl. Angel | 1690,- |
| Giant Gram | 948,- |
| Godzilla | 782,- |
| Gundam | 948,- |
| Highway Battle (Juni) | 948,- |
| House of the Dead 2 | 948,- |
| House of the Dead 2 + Gun | 1490,- |
| Incoming | 948,- |
| July | 782,- |
| King of Fighters 99 | 948,- |
| Lets Make Prof. Baseball | 948,- |
| Maken X (Herbst) | 948,- |
| Marvel vs. Capcom | 948,- |
| Monaco Grand Prix 2 | 948,- |
| Pata Pies | 948,- |
| Pen Pen Tricetlon | 948,- |
| Permanent Shogi III | 948,- |
| Pop'n Music | 948,- |
| Powerstone | 948,- |
| Psychic Force 2012 | 948,- |
| Puyo Puyo | 884,- |
| Rayman 2 (Aug.) | 948,- |
| Real Sound 2 incl. D2 Demo | 884,- |
| Redline Racer | 884,- |
| Seaman: Forbidden Pet | n.b. |
| Sega Rally 2 | 690,- |
| Seventh Cross | 884,- |
| Shotokou Battle | 948,- |
| Shenmue (Okt.) | n.b. |
| Sonic Adventures | 690,- |
| Soul Calibur (Aug.) | 948,- |
| Street Fighter Zero 3 | 948,- |
| Super Speed Racing | 948,- |
| Tetris 4 | 690,- |
| Toukon Retsuden 4 | 948,- |
| Undercover (Herbst) | 998,- |
| Virtua Fighter 3 tb | 690,- |
| White Illumination | 948,- |
| World Neverland Kingdom | 948,- |

### DREAMCAST ZUBEHÖR

| | |
|---|---|
| Dreamcast incl. Joypad & 220V-Spannungswandler | 3990,- |
| Arcade Stick | 1054,- |
| Dreamcast Gun | 738,- |
| Dreamcast Joypad | 499,- |
| Dreamcast Lenkrad | 1054,- |
| Joypad Verlängerung "SUN" | 120,- |
| RGB-Kabel | 249,- |
| Rumble Pack | 480,- |
| S-VHS Kabel Orig. Sega | 738,- |
| S-VHS Kabel "SUN" | 299,- |
| VMS Memory Card | 499,- |

# ZUBEHÖR PS/N64/DC



## MEMORY CARD'S 15 - 1080 Block in 5 Farben!



ÖS 279,- ÖS 419,- ÖS 562,-

ÖS 284,-

ÖS 95,-

## DOUBLE SHOCK CONTROLLER



Video Games 01/99
Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut
Playstation Games 12/98
Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut

* erhältlich in 5 verschiedenen Farben!

ÖS 279,-

## CLASSIC JOYPAD



* erhältlich in 5 verschiedenen Farben!

ÖS 95,-

## NEU POWER WING Xtreme Rumble Power



* erhältlich in 5 verschiedenen Farben!

ÖS 336,-

## MULTI TAP

4 Spieler Adapter für PSX

ÖS 279,-

### PLAYSTATION ZUBEHÖR

| | |
|---|---|
| Antennenkabel RF-Unit | 185,- |
| Double Shock Controller | 279,- |
| Game Hunter (Cheat Modul) | 275,- |
| Joypad Classic | 95,- |
| Joypad Verlängerung | 70,- |
| Link Kabel | 70,- |
| Maus incl. Mauspad | 219,- |
| Memory Card 1 MB | 95,- |
| Memory Card 2 MB | 175,- |
| Memory Card 4 MB NO Compr. | 284,- |
| Memory Card 8 MB | 279,- |
| Memory Card 24 MB | 419,- |
| Memory Card 72 MB | 562,- |
| Power Wing Controller | 336,- |
| Remote Station | 498,- |
| RGB-Kabel incl. Chinch Ausg. | 125,- |
| VGA-Box | 1188,- |

### NINTENDO 64 ZUBEHÖR

| | |
|---|---|
| Antennenkabel RF-Unit | 185,- |
| Memory Card 1 MB | 120,- |
| Rumble Pak | 120,- |
| Rumble Pak + 1 MB MC | 249,- |

### DREAMCAST ZUBEHÖR

| | |
|---|---|
| Joypad Verlängerung | 120,- |
| RGB-Kabel | 249,- |
| S-VHS Kabel | 299,- |



**Händleranfragen erwünscht! Ladenpreise können abweichen!**

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten. Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen. Terminverschiebungen durch Hersteller vorbehalten.

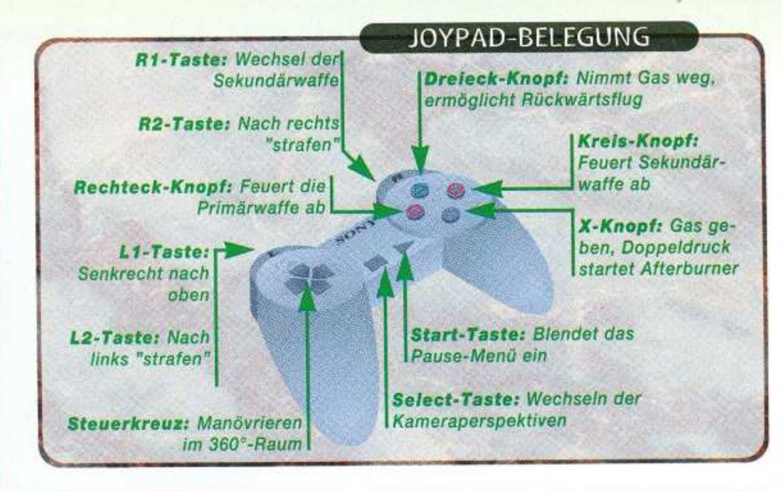
Versandkosten incl. Nachnahmekosten ÖS 70,- innerhalb ganz Österreichs. (Dreamcast PAL Bestellungen Versandkostenfrei!) Ihre bis 16 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig, sogar PORTOFREI.

Stelzhamerstr. 9, 4600 Wels
Bestellhotline Mo-Fr 10-18h
www.virtuaworld.at

**07242-57108**



Die Missionen bestehen nicht nur aus Ballern. Hier legt Ihr mit einem Spezialgerät die feindlichen Bomber im Tunnel lahm.






Etwa 25 verschiedene Waffensysteme stehen im Lauf des Spiels zur Verfügung. Diese Brücke wird gerade mit Starburst-Raketen in die Luft gejagt.

Ein seltenes Bild: Euer Helikopter löst sich nach einer massiven Attacke in seine Einzelteile auf.

Ihr feindlichen Jägern hinterher, und mit Streubomben legt Ihr einen Bandenhort in Schutt und Asche oder hindert ein Fahrzeug durch Sprengung einer Straße an seiner Flucht. Daß es dabei auch zu zivilen Verlusten kommt, ist bedauerlich, aber manchmal nicht zu vermeiden; Eurer Karriere schadet es glücklicherweise nicht. Dennoch läßt blindwütiges Ballern manche Mission scheitern. So müßt Ihr oftmals durch Scannen von Frachterschiffen oder Lastwägen erst herausfinden, ob sich an Bord illegale Waren oder entführte Menschen befinden und ein Angriff überhaupt gerechtfertigt ist. Und um eine unbemerkte Attacke auf ein Ziel vornehmen zu können, solltet Ihr immer Radarsysteme und Verteidigungsanlagen im Auge behalten und gegebenenfalls ausschalten.
Wie im ersten "G-Police" ist es meist nicht der Verlust des Hubschraubers, der zum verfrühten "Game over" führt. Euer Heli, sei es nun das Havoc-Basismodell oder der flottere Venom Mark 2, den Ihr in höheren Missionen fliegen dürft, ist nämlich hervorragend gepanzert. Die Waffen der Gegner dagegen sind erfreulich schwach und selbst frontale Kollisionen mit einem Hochhaus verursachen nur ein paar leichte Kratzer. Sollte Euer Schild doch einmal arg in Mitleidenschaft gezogen worden sein, fliegt Ihr einfach eine Häuserecke weiter und wartet im Schutz des Dunkeln, bis sich der Energiehaushalt wieder regeneriert hat. Allerdings braucht Ihr dafür Zeit – und genau die ist es, die in etlichen Missionen fehlt. Einige Aufträge, z.B. die Zerstörung von Kommunikationseinrichtungen, besitzen ein Limit von wenigen Minuten, andere scheitern, wenn Ihr feindliche Fahrzeuge entwischen laßt. Auch der Verlust von Schutzobjekten wie Landeplattformen oder Frachtern zwingt Euch unweigerlich zum Neustart. Neben den obligatorischen Primärzielen einer Mission, die in jedem Fall von Euch zu erfüllen sind, gibt es auch zweitrangige Aufgaben. So sollt Ihr z.B. in Lagerhallen des Syndikats einen verschollenen Panzer finden oder alle Gegnereinheiten vor Beendigung des Einsatzes vom Himmel holen. Allerdings erfahrt Ihr oft erst beim Debriefing von diesen optionalen Missionszielen – ein Ansporn für ehrgeizige Spieler zu einem neuerlichen Versuch. Wie beim Vorgänger wird die meisterliche Durchführung von Aufträgen oder eine hohe Trefferquote mit dem Freischalten von Bonus-Stufen belohnt. Allerdings zweigt dadurch die lineare Rahmenhandlung, die durch Filmschnipsel während und zwischen den Missionen voran getrieben wird, nicht von ihrem vorgegebenem Weg ab. Sämtliche Zusatz-Level harren in einem Extras-Menü ihrer Erfüllung. Dort werden im Lauf des Spiels auch immer mehr andere Goodies verfügbar. Neben Artworks und Zwischensequenzen bekommt Ihr auch die tollen atmosphärischen Elektro-Musikstücke geboten, die sonst im Raketen-Radau untergehen.



Bei ausreichend Zeit könnt Ihr auf den G-Police-Basen frische Munition aufnehmen



Volltreffer: Genüßlich schaut Ihr dem Gegner beim Abrauchen zu.



Leichte Übung: Geschütztürme halten Eurem Feuer nicht allzu lange stand.

## HOT Line

**LUFTMANGEL:** **Der erste Frust erwartet Euch in der siebten Mission. Das Syndikat hat den Atmosphärengenerator besetzt und wird ihn nach zwei Minuten abschalten. Die Folge ist fatal, denn ohne Luftzug funktioniert Euer Helikopter nicht, und Ihr stürzt ins Verderben. Die einzige Rettung ist das Dach des G-Police-Hauptgebäudes. Nachdem Ihr eine Lastwagenkolonne und zwei Droiden zerstört habt, begebt Ihr Euch deshalb schleunigst auf eine der vier Landeplattformen des Hochhauses und steigt gemütlich in den Rhino um.**
**HINTERHALT:** **In Stufe 11 zeigen die Marines zum ersten Mal ihr wahres Gesicht und greifen den mobilen Flugstützpunkt der G-Police an. Um Eure Haut und den Stützpunkt vor den Jägern zu retten, müßt Ihr schnell so viele Feinde wie möglich vom Himmel holen. Dazu benutzt Ihr nicht die Seeker-Raketen, da das Visieren des Ziels zu lange dauert. Wartet vor dem Bug des Stützpunkts auf die erste Welle und benutzt die Sirens. Sind diese aufgebraucht, beharkt Ihr den Rest der Feinde mit Eurer Kanone. Ist die Luftgefahr gebannt, fliegt Ihr zum Tunneleingang und radiert die Geschütze und Panzer aus.**

**!** "G-Police 2" ist wie der Vorgänger Action pur: Ständige Gefechte mit Gegnern in der Luft und am Boden gönnen Euch keine Verschnaufpause. Originelle Waffen, verschiedene Einsatzfahrzeuge und überraschende Wendungen innerhalb einer Mission sorgen bei dem Geballer für Abwechslung. Die niedrig auflösende Grafik wurde gegenüber "G-Police" nur in Details verbessert: Entfernte Objekte ploppen nicht mehr ohne Vorwarnung in's Bild, sondern erscheinen vorher als Drahtgittermodelle – nicht gerade schön, erleichtert aber die Orientierung. Dennoch geht dem Effekt-Spektakel mit der Zeit die Luft aus und dezente Langeweile stellt sich ein. Das liegt zum einen an dem linearen Storyverlauf, zum anderen an der wenig abwechslungsreichen Düster-Optik. Die "Colony Wars"-Reihe ist weiterhin die bessere Wahl für Action-Fans.

Oliver Schultes



Der Mörser des Rhino ist dank automatischer Entfernungsmessung leicht zu bedienen. Draufhalten und genießen!



Der Raptor, ein mech-artiges Blechmonster, heizt mit Kanonen und Raketen den Marine-Einheiten mächtig ein.

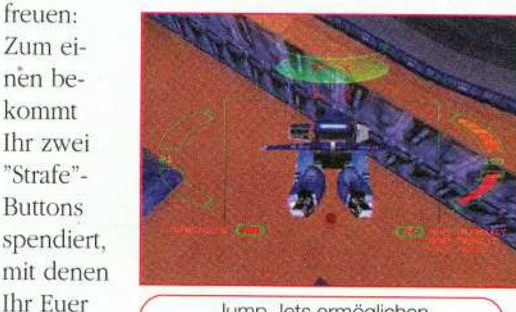






**Neben Bonusmissionen winken als Belohnung für erledigte Aufträge auch Artworks. Insgesamt 90 Bildschirme voller Skizzen und Grafikstudien warten auf neugierige G-Polizisten.**

Auch wenn die Grundthematik und das Spielprinzip von "G-Police 2: Weapons of Justice" genau dem Vorgänger entspricht, die Designer von "The Wheelhaus" haben nicht vergessen, diverse Neuerungen einzubauen. So seid Ihr beim Einhalten von Recht und Ordnung nicht mehr nur auf zwei verschiedene Fluggeräte beschränkt, einige Missionen bieten auch Bodeneinsätze. Dabei besteigt Ihr entweder den Rhino, ein gut gepanzertes Polizeifahrzeug, in dem Ihr neben der Bordkanone auch einen Mörser zum Stoppen großer Syndikats-Droiden vorfindet. Oder Ihr werdet an's Steuer eines gewaltigen Mechs, dem sogenannten Raptor gesetzt, der dank Zielvorrichtung und enormer Feuerkraft sogar mächtige gegnerische Kanonenboote vom Himmel holt. Zusätzlich verfügt das Ungetüm über Jump Jets, mit denen sich auch mittelhohe Bergketten locker überwinden lassen. In puncto Bedienung unterscheiden sich die beiden Bodeneinheiten erfreulich wenig von den Hubschraubern. Da nur je ein Button in der Belegung geändert wird, könnt Ihr mit Wagen oder Mech ohne große Einarbeitung loslegen. "G-Police"-Veteranen werden sich bei der Steuerung über zwei sinnvolle Neuerungen freuen: Zum einen bekommt Ihr zwei "Strafe"-Buttons spendiert, mit denen Ihr Euer Vehikel nach links oder rechts abdriften laßt ohne Euer Ziel aus den Augen zu verlieren. Zum anderen erhaltet Ihr einen zweiten Feuerknopf für ein zusätzliches Waffensystem. Gleichzeitig eines der größten Highlights und Mankos des ersten "G-Police" war die Grafik. Farbenfrohe Explosionsorgien wurden erkauft mit geringer Sichtweite, einer sich aus dem Schwarz herausschälenden Landschaft und zeitweisem Ruckeln. Der Nachfolger bietet zwar ein hübscheres Feuerwerk und läuft selbst bei großem Feindaufkommen ansprechend flüssig, dafür haben die Programmierer die Sichtweite noch mehr zurückgeschraubt. Damit Ihr aber durch die Wolkenkratzer, die urplötzlich vor Eurem Cockpit materialisieren, nicht zu sehr überrascht werdet, deuten sich Gebäude bereits aus einiger Entfernung als Drahtmodell-Silhouetten an. Leider gilt das nicht für große Kampfschiffe oder schwebende Landeplattformen, die aus dem Nichts vor Eurer Nase auftauchen. Aber Top-Piloten verlassen sich ja nicht nur auf den Blick durch's Fenster, der dreidimensionale Radar und eine abrufbare Übersichtskarte sind schließlich auch noch da. *sf*


Jump Jets ermöglichen dem Raptor weite Sprünge und langen Gleitflug


Die Außenperspektive ist hübsch, aber unbrauchbar. Allein die Cockpitsicht macht Sinn.




Wheelhaus' letzte Psygnosis-Auftragsarbeit brilliert wie sein Vorgänger durch düstere SciFi-Atmosphäre und deftige Explosionen. An dem Konzept der flotten 3D-Action hat sich zwar nichts geändert, Feinschliff und Verbesserungen machen aus "G-Police 2: Weapons of Justice" aber eine würdige Fortsetzung. Besonders die neuen Bodenvehikel sind eine gelungene Bereicherung und bringen Abwechslung von den auf Dauer etwas eintönigen Luftmissionen. Daß die Sichtweite noch geringer als bei Teil 1 ist, sei den Entwicklern nur verziehen, weil sie dadurch Ruckeln vermeiden und noch detailliertere Landschaften inszenieren. Trotzdem kommen gerade am Boden die Schwächen der Grafik wie verzerrte Texturen und Clippings an's Licht. Und daß die Missionen sich trotz toller Story immer noch linear aneinanderreihen, ist eigentlich eine Sünde.

STEPHAN FREUNDORFER









Insgesamt 15 Bonus-Missionen warten auf Spitzenpiloten. Neben sorglosem Zeitvertreib fernab von der Handlung eignen sie sich vor allem für das Training mit den unterschiedlichen Fahrzeugtypen.

**Andere Versionen**

Der Vorgänger wurde in MAN!AC 11/97 getestet und hiermit auf 79% abgewertet. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

# FIRST CLASS

**Bestelltelefon:**

# 0 21 51 - 48 72 45

FIRST CLASS
Rheinstraße 28
47799 Krefeld

**Ladenlokale**

FIRST CLASS
Niederstr. 103
47829 Krefeld

***2 x in Krefeld !!!***

*Dreamcast Pal :* Grundgerät 489,-...Sonic 109,95...Metropolis 109,95 Red Dog 94,95...Virtua Fighter 94,95...Toy Commander 94,95...Buggy Heat 94,95...Dynamite Cop 94,95...Get Bass 189,95 Jetzt vorbestellen

## Nintendo 64

| Titel | Preis |
|---|---|
| N64 + Star Wars Pod.. + Memory Card | 299,00 |
| F1 World Grand Prix 2 | 89,95 |
| Beetle Adventure Racing | 99,95 |
| Jet Force Gemini * JETZT VORBESTELLEN | 119,95 |
| Castlevania 3D | 114,95 |
| Shadowgate | 119,95 |
| Mario Party | 84,95 |
| FIFA 99 | 99,95 |
| Goemon Mystical Ninja 2 | 124,95 |
| Star Wars Pod Racer | 104,95 |
| NBA Live 99 | 99,95 |
| Flying Dragon | 114,95 |
| Mario Golf * | 89,95 |
| Monster Truck Madness | 94,95 |
| Premier Manager 64 * JETZT VORBESTELLEN | 109,95 |
| Superman | 119,95 |
| Turok 2 Deutsch | 84,95 |
| WWF: Attitute * JETZT VORBESTELLEN | 104,95 |
| Zelda 64-Ocarina of Time | 99,95 |
| Mario Kart Player Choice | 69,95 |
| Shadowman * JETZT VORBESTELLEN | 104,95 |
| Comand & Conquer 3 D | 119,95 |
| Vigilante 8 | 109,95 |





*Dreamcast (Release 23.09.99) rechtzeitig vorbestellen !!!*

## Dreamcast




| Titel | Preis |
|---|---|
| Dreamcast Japan | 485,00 |
| Dreamcast Japan + Stromkonverter | 499,00 |
| Dreamcast Japan + Stromkonverter + Monaco oder Sonic | 589,00 |
| Memory Card VMS | 74,95 |
| RGB Kabel Dreamcast | 39,95 |
| Maken X * | 129,95 |
| Aero Dancing | 99,95 |
| Gundam Mobile Armor * JETZT VORBESTELLEN | 129,95 |
| Blue Stinger | 119,95 |
| Climax Landers | 129,95 |
| Air Force Delta | 129,95 |
| Space Griffon | 129,95 |
| D2-D´s Diner II * JETZT VORBESTELLEN | 129,95 |
| Sonic Adventure | 99,95 |
| Buggy Heat | 129,95 |
| Speed Devils * JETZT VORBESTELLEN | 129,95 |
| Incoming | 89,95 |
| Marvel vs Capcom | 119,95 |
| Giant Gram Pro Wrestling | 129,95 |
| Virtua Striker V2 * JETZT VORBESTELLEN | 129,95 |
| Dead or Alive II * | 129,95 |
| Redline Racer DC | 99,95 |
| Monaco GP Simulation | 99,95 |
| Sea Man | 129,95 |
| Sega Rally 2 | 129,95 |
| Expandable | 129,95 |
| Seventh Cross | 109,95 |
| Shen Mu (Free) * JETZT VORBESTELLEN | 129,95 |
| Under Cover * | 129,95 |
| Super Speed Racing | 119,95 |
| Bio Hazard : Code Veronica * JETZT VORB. | 139,95 |
| Soul Calibur | 129,95 |
| Dreamcast Lenkrad | 149,95 |
| Power Stone | 129,95 |
| Street Fighter Zero III | 129,95 |
| Frame Gride | 129,95 |
| Get Bass Fishing (mit Angel) | 199,95 |
| King of Fighters DC | 129,95 |
| House of the Death II + Gun | 189,95 |
| World League Soccer * | 129,95 |
| Tokyo Highway Battle DC | 129,95 |
| Dynamite Deka II | 129,95 |

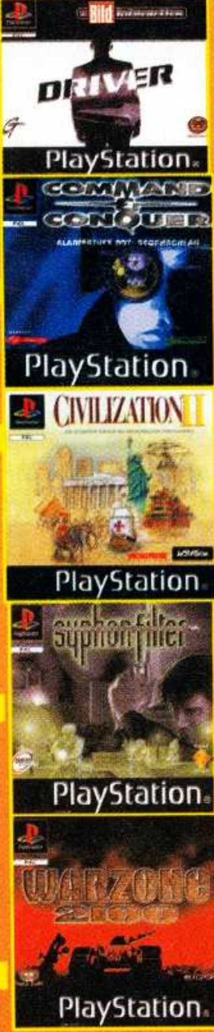




## Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 23.00 Uhr

## Playstation

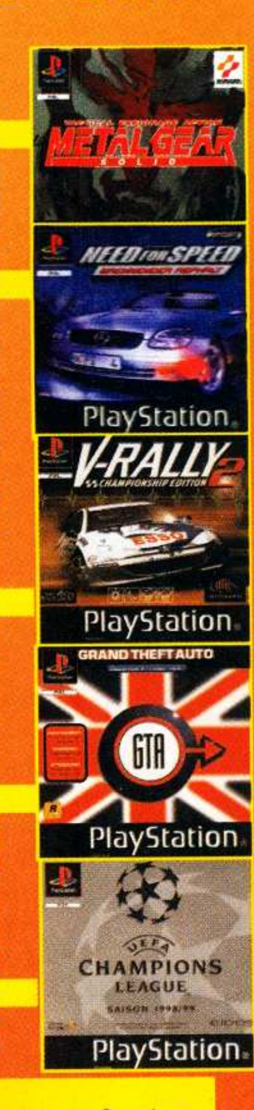
| Titel | Preis |
|---|---|
| Playstation | 245,00 |
| Playstation+Memory+2Pad | 270,00 |
| 1MB Memory | 14,95 |
| 360° * | 84,95 |
| Driver | 94,95 |
| Akuji the Heartless | 84,95 |
| Alien Resurrection * JETZT VORBESTELLEN | 89,95 |
| Bugs Bunny auf Zeitreise | 94,95 |
| Attack of the Saucerman | 84,95 |
| Breath of Fire 3 | 59,95 |
| Bloody Roar II | 89,95 |
| C&C II Gegenschlag | 84,95 |
| C&C II Platinum | 49,95 |
| Wächter der Schatten | 99,95 |
| Castrol Honda Superbikes | 84,95 |
| Bust a Move 4 | 69,95 |
| Dino Crisis * | 99,95 |
| Civilization II | 89,95 |
| Crash Bandicoot 2 Platinum | 49,95 |
| Crash Bandicoot 3 | 79,95 |
| Croc II * | 84,95 |
| Dark Messiah * JETZT VORBESTELLEN | 94,95 |
| Ape Escape + Dualshock Controller | 139,95 |
| Ape Escape | 89,95 |
| Das Grab des Pharao | 94,95 |
| Discworld Noir JETZT VORBESTELLEN | 99,95 |
| Equalizer (Mogel-Modul) | 49,95 |
| UEFA Striker * JETZT VORBESTELLEN | 94,95 |
| Syphon Filter Pal | 94,95 |
| Formel 1 97 Platinum | 44,95 |
| FIFA 99 | 79,95 |
| Final Fantasy VII Platinum | 49,95 |
| Game-Buster Deluxe | 94,95 |
| Omega Boost | 84,95 |
| Grand Turismo Platinum | 49,95 |
| GTA Double Pack | 79,95 |
| G-Police 2 * JETZT VORBESTELLEN | 84,95 |
| Hard Egde | 94,95 |
| Heart of Darkness Platinum | 49,95 |
| Warzone 2100 | 84,95 |
| Evil Zone | 89,95 |



*An und Verkauf von Konsolen, Games und Hardware.*

## Playstation

| Titel | Preis |
|---|---|
| Legacy of Kain: Soul Reaver * JETZT VORB. | 94,95 |
| Legend of Kartia * | 94,95 |
| Jordan GP 2 Lenkrad mit Rumble | 119,95 |
| Metal Gear Solid | 94,95 |
| Versailles | 99,95 |
| Mission Impossible * | 99,95 |
| Monkey Hero | 94,95 |
| NBA Live 99 | 79,95 |
| NHL 99 | 79,95 |
| Need for Speed IV | 84,95 |
| Oddworld 2 Abe´s Exodus | 84,95 |
| Populus - The Beginnig | 84,95 |
| Player Manager 99 | 94,95 |
| Anna Kournikova Tennis | 79,95 |
| Ralleymasters | 84,95 |
| R-Type Delta | 89,95 |
| Rally Cross II | 79,95 |
| Rainbow Six * JETZT VORBESTELLEN | 94,95 |
| Real Arcade Lightgun (Rückschlag) | 99,95 |
| Ridge Racer Type 4 | 89,95 |
| Rugrats | 84,95 |
| Silent Hill | 99,95 |
| V-Rally 2 | 94,95 |
| Shadowman * | 89,95 |
| Spyro the Dragon | 79,95 |
| Star Wars Episode 1 Racer * | 94,95 |
| Bundesliga Stars 2000 * | 99,95 |
| Real Fishing * | 94,95 |
| Tekken 3 | 89,95 |
| The Grandstream Saga | 79,95 |
| GTA London | 49,95 |
| Wipe Out III * | 89,95 |
| Tomb Raider II Platinum | 49,95 |
| Tomb Raider III | 89,95 |
| Virus | 84,95 |
| Hugo 2 | 99,95 |
| Sports Car GT | 84,95 |
| Point Blank 2 * | 89,95 |
| UEFA Championsleague | 99,95 |
| WWF: Attitute * JETZT VORBESTELLEN | 84,95 |
| X-Files * | 84,95 |



* = Bis Drucktermin noch nicht Erhältlich

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandtkosten pro Sendung: 8,50 DM plus Nachnahme, bei Vorkasse plus 4,50 DM, Ausland: Vorkasse plus 25,00DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Ab 150,00 DM Versandtkostenfrei. Ladenpreise können variieren. Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Bei Annahmeverweigerung erheben wir eine Gebühr von 30,00 DM. ***Händleranfragen erwünscht. Fax:02151-487246***

***Email: FCGAMES@AOL.COM***

**Entwickler:** Acclaim, USA

# WWF Attitude



Bis der Schmerz ihn übermannt: Mit den Aufgabegriffen verrenkt Ihr dem Kontrahenten alle Knochen.

Totengräber Undertaker beim gefürchteten Backbreaker: Besonders schmerzhafte "Critical Hits" gibt es in "WWF Attitude" leider nicht.

**Fingerübung:** Nur wer fleißig auf dem Steuerkreuz herumschrubbt oder im Trainings-Modus systematisch alle möglichen Kommandos ausprobiert, kann seine Manöverliste (Bild unten) vervollständigen. Würfe mit einfachen Richtungskommandos (wie ←+●) sind leider die Ausnahme.




PS Acclaims WWF-Schläger sind zurück: Ein Jahr nach dem "WWF Warzone"-Turnier (MAN!AC 9/98) treffen sich 40 offizielle sowie geheime Catcher zum erneuten Kampf um den Championtitel. Mit dabei sind aktuelle Fighter wie Ken Shamrock, Kane und Thrasher als auch alte Bekannte wie Möchtegern-"King of the Ring" Jerry Lawler und Gesangsverbrecher Jeff Jarrett. Obendrein ist "WWF Attitude" dem verstorbenen Owen Hart gewidmet, der ebenfalls zur Anwahl vorgesehen ist.
Insgesamt 26 verschiedene Spielmodi stehen Euch und drei Kumpels zur Verfügung, die sich jedoch nur im Detail unterscheiden. Die wichtigsten Varianten sind Turnier, Tag-Team-Kampf, Coop-Team (alle vier Wrestler im Ring), Battle Royal und Handicap-Kampf. Hinzu kommen die beiden Geheim-Modi Weapon-Match und die Keilerei im Käfig. Dabei müßt Ihr nicht nur einzelne Turniere bestreiten, sondern dürft Euch im Karriere-Modus in verschiedenen Events bis zum absoluten Herr der Ringe emporarbeiten. Wer vom Können der WWF-Wrestler nur wenig hält, darf sich im Editor einen eigenen Catcher zusammenbasteln. Wie im Vorgänger bestimmt Ihr dabei Körperform und Klamotten; statt den festen Manöversortimenten dürft Ihr Euch jedoch eine eigene Movelist zusammenstellen. Hinzu kommt unter dem Menüpunkt "Pay per View" ein eigenes Stadium, damit Euer Schützling auch den Heimvorteil genießen darf.



Packt den Feind am Kragen: Der Clinch ist die Basis aller Würfe, Haltegriffe und Finishingmoves.



Wer bin ich? Auf die ausgefallenen Perspektiven des freien Kamera-Modus solltet Ihr lieber verzichten.

Im Ring angekommen, geht's dann endlich zur Sache: Die Feuertasten sind mit Schlag, Tritt, Clinch und Block (bzw. Abwehrgriff) belegt, die sich nach dem Schere/Stein/Papier-Prinzip auskontern. Tritte und Hiebe ermöglichen Euch nur kurze Schlagserien und sind als Vorbereitung für einen Griff gedacht: Habt Ihr den Feind am Kragen gepackt, hämmert Ihr ihn mit Supplex, Powerslam und Atomic Drop zu Boden. Hierfür nützt Ihr starre Tastenkommandos (wie ← → ←+✖), die im Eifer des Gefechts gerade Anfängern nur mit Mühe gelingen. Wie im Vorgänger verrät Euch das Handbuch und die eingebaute Manöverliste anfangs keine einzige Attacke: Erst wenn Euch per Zufall ein krachender Tombstone gelingt, könnt Ihr die



Teamkampf in Perfektion: Während Ihr den Feind pinnt, kümmert sich Euer Partner um den anstürmenden Kollegen.




! Wie der Vorgänger fasziniert Euch "WWF Attitude" mit hochauflösenden Genickbrechern, atemberaubend realistischen Wrestlern und unzähligen Würfen, Haltegriffen und Highrisk-Manövern. Das Kontersystem wurde dezent verbessert, die Spielmodi erweitert und der Wrestler-Editor nützlich gestaltet: Endlich dürft Ihr Eure eigene Moveliste zusammenstellen! An dem komplizierten Special-System hat sich leider nichts geändert: WWF-unerfahrene Kumpels schaffen meist nicht mehr als vier verschiedene Manöver und verlieren schnell das Interesse am Mehrspielerspektakel. Alleine macht das Herausfinden und Studieren der Wrestling-Manöver dagegen einen Heidenspaß. Dafür wurden Optik und Sound verbessert: Eure Schützlinge bewegen sich geschmeidiger und kommentieren mit massig Sprachsamples ihre Hiebe.

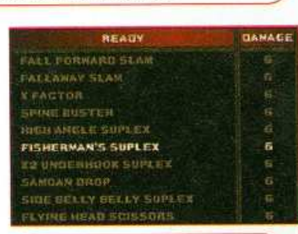
Oliver Ehrle

**Andere Versionen**
"WWF Attitude" erscheint auch für Nintendo 64 und Game Boy.




Da klappern die Bandscheiben: Besonders schmerzhafte Manöver wie die Powerbomb erfordern komplizierte Tastenkombinationen.

Tastenkombination im Pausemenü nachschlagen. Deshalb neigen Anfänger dazu, sinnlos auf den Tasten herumzudrücken anstatt kontrollierte Manöver zu zeigen. Der Block-Button schützt Euch vor Hieben und ermöglicht bei korrektem Timing flinke Reversals und Abwehrgriffe. Sobald sich die Kondition des Kontrahenten dem Ende nähert, setzt Ihr zum gefürchteten Finishing-Move an, der den Feind meist K.O. schlägt und Euch einen lockeren Pin ermöglicht. Knüppelt Ihr zu zweit auf den Feind ein, verlaßt Ihr Euch auf die normalen Hiebe: Spektakuläre Teammoves wie der Doublebacksupplex sind nicht möglich. Außerhalb des Rings nützt Ihr die Absperrgitter als Prellbock für einen kräftigen Whip-In. Trotz des soliden Kampfsystems bleiben logische Patzer. Im Gegensatz zu den Dreamcast-Kollegen von "Giant Gram" (siehe Seite 44) erkennen Eure CPU-Gegner keine Wiederholungen: Theoretisch könnt Ihr den Feind 20 Mal mit einem Bodyslam zu Boden hämmern und dann mit dem Pin den Kampf beenden. Ein "Giant Gram"-Catcher blockt spätestens bei der zweiten Wiederholung Eure Attacke ab und kontert mit einem eigenen Wurf. Für optimale Übersicht im Kampfgetümmel sorgt eine einstellbare Fixpunktperspektive sowie eine Nahansicht Eures Schützlings. Die Actionkamera ist unausgereift und zeigt mitten im Gerangel nur Bauch oder Po Eures Helden in Großaufnahme. *oe*



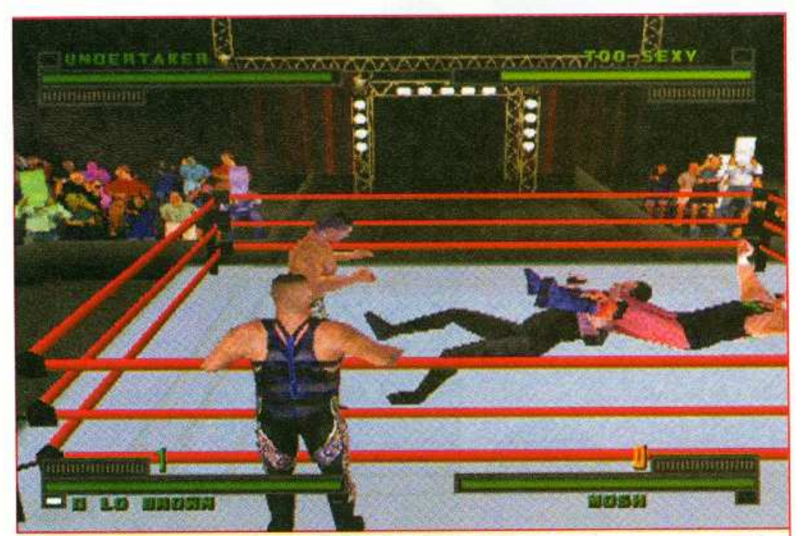

Per Move-Editor verpaßt Ihr Eurem Schützling das passende Manöversortiment



Horrormaske oder lieber ein Vollbart? Auch das Aussehen Eures Wrestlers dürft Ihr bestimmen.




Nützt den Heimvorteil: Mit dem Stadium-Editor bastelt Ihr Euch eine eigene Event-Halle.




Fauler Partner: Während das feindliche Team zu zweit über Euch herfällt, wartet Euer Kollege unbekümmert in der Ecke auf den Tag.

Entwickler: Edge of Reality, USA

# Monster Truck Madness 64

**Lizenzen wurden für das Outfit der Trucks gesammelt: Regelmäßigen DSF-Zuschauern werden Namen wie „Grave Digger“ und „Carolina Crusher“ bekannt vorkommen, die in den USA beim Autoschrotten gegeneinander antreten. Das Feld der 20 Brummer wird aufgefüllt durch vier Trucks mit Wrestlingmotiven diverser WCW- bzw. NWO-Stars: Neben Hollywood Hogan kommen Sting und Bret „Hitman“ Hart zur Ehre eines eigenen Fahrzeugs, während sich die „Outsider“ mit einem Sammelmotiv begnügen müssen.**










Freiflug für den Feind: Mit dem offensiven Raketenextra räumt Ihr widerspenstige Monstertrucks aus Eurer Fahrspur.

N64 Von PC auf Konsole: Rockstar veröffentlicht mit "Monster Truck Madness 64" das erste Spiel aus dem Hause Bill Gates für das N64 und wendet sich an die bisher vernachlässigten Offroad-Enthusiasten. An Strecken und Fahrzeugen wird nicht gegeizt: Zehn Rundkurse stehen zur Wahl, von denen Ihr einige erst im Wettkampf freispielen müßt. Während es auf dem Friedhof durch enge und dunkle Gruften geht, braust Ihr auf der Voodoo-Insel mit weiten Sprüngen über hügeliges Gelände. 20 Trucks stehen bereit, unterscheiden sich aber leider nur im Aussehen voneinander: Unterschiedliche Fahreigenschaften oder Einstellungen gibt es nicht.




Nachtfahrten gibt es in zwei Ausführungen: Dunkel (hier abgebildet) und noch dunkler.

Bei einem Einzelrennen wählt Ihr neben dem Kurs auch Tageszeit und Wetterbedingungen aus, so fahrt Ihr auf Wunsch in stockdunkler Nacht oder rast durch einen verschneiten Sonnenuntergang. Bis zu vier Spieler können im Splitscreen gegeneinander antreten, alternativ schaltet Ihr alle Gegner aus und fahrt nur gegen die Zeit. Tretet Ihr zur Meisterschaft an, braust Ihr mit drei Computertrucks um die Wette, als Qualifikation für die nächste Station ist ein Sieg notwendig. Um ein Rennen zu gewinnen, müßt Ihr durch sämtliche Checkpoint-Tore fahren, sonst verliert Ihr eine Runde. Gegen die Konkurrenz setzt Ihr herumliegende Extras ein: Neben gewöhnlichen Turbos oder Öl gegen die Verfolger gibt es auch ausgefallene Sachen: Ein blauer Diamant macht Euch zeitweilig unsichtbar und läßt Euch unbeschadet durch Objekte fahren, während ein anderes dafür sorgt, daß Ihr kurzerhand die dicken Reifen einklappt und eine Weile mit Schwebedüsen herumrauscht.

Für Auflockerung sorgen fünf „Battle Games“: Auf einem Spielfeld versucht Ihr, überdimensionale Fußbälle oder Eishockeypucks in das gegnerische Tor zu schubsen, oder fahrt gegeneinander ein „Hasch mich“-Duell aus. Rabiat geht es beim „Summit Rumble“ zu: Über vier große Erdrampen müßt Ihr auf eine hohe Plattform gelangen und auf ihr verweilen, um Punkte zu bekommen. Das gleiche Ziel haben natürlich Eure Gegner, die Euch prompt wieder herunterbugsieren wollen. *us*




Schneefall ist lästig: Euer Truck rutscht zwar nicht mehr als sonst, dafür seht Ihr den Kurs nicht mehr richtig.




Die Cockpit-Perspektive ist ein netter Gag, aber durch das arg eingeschränkte Sichtfeld nicht besonders praktisch.



Egal, ob im normalen Rennen (links) oder bei den "Battle Games" (Mitte und rechts): Für Multispielerfreuden ist gesorgt, trainiert werden darf jeweils auch alleine.

! „Monster Truck Madness 64“ verspricht auf den ersten Blick spaßige Offroad-Action, doch diverse Mängel lassen den Funken nicht überspringen. Die Minispielchen sind zum Teil spaßig (Summit Rumble), andere dafür reichlich witzlos (Fußball). Auch optisch erwartet Euch trotz einiger netter Wettereffekte nur durchschnittliches N64-Niveau. Der dickste Kritikpunkt ist aber die schwammige Fahrphysik: Die schweren Brummer schlittern bereits bei kleinen Lenkbewegungen wild über den Untergrund, Bodenhaftung ist trotz riesiger Profilreifen kaum vorhanden. Auch die Sprünge sind unrealistisch und gewöhnungsbedürftig, da die Trucks extrem lange und behäbig durch die Luft gleiten. Durch den Zwang, jedes der Checkpoint-Tore fehlerlos passieren zu müssen, artet die Steuerung oft in einen nervigen Kampf aus.

ULRICH STEPPBERGER




SPIELSPASS 60%

MONSTER TRUCK MADNESS 64

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | ROCKSTAR |
| SYSTEM | NINTENDO 64 |
| ZIRKA-PREIS | 120 MARK |
| GRAFIK | 64% |
| SOUND | 48% |

**Querfeldein-Raserei mit dicken Brummern und netten Minispielen: Schwammige Steuerung und Optionsmangel stören.**

**Andere Versionen**
Es sind keine Umsetzungen geplant.

# Chocobo Racing




Weder allein (Bild oben), noch im Zweispieler-Modus (Bild unten) kann die Grafik überzeugen.



PS Rollenspiel-Gigant Square wildert nach einem Ausflug in's Prügellager („Tobal") jetzt auch im Fun-Racer-Genre und läßt bekannte Helden aus der „Final Fantasy"-Serie (u.a. Chocobo und Behemoth) um die Wette rasen.
In fünf Spielvarianten kämpft Ihr um die Plätze: Neben Story-Mode, Time Attack (inkl. Ghost-Car), Grand Prix sowie VS-Mode dürft Ihr auch mit drei gewählten Fahrern in einem Staffellauf antreten – übergeben wird durch Anschubsen des wartenden Fahrzeugs. Jedem der acht Charaktere (plus Bonus-Fahrer) weist Ihr eine permanente Spezialfähigkeit zu, u.a. Turbo, Magieblocker und Flügel zum Abheben. Ist der Balken in der oberen linken Bildecke gefüllt, führt Ihr via Tastendruck das gewählte Special aus. Zu Beginn stehen acht verschiedene Rundkurse parat: Für Abwechslung sorgen u.a. Geisterhaus, Pyramiden oder Dschungel. Auf den Kursen verstreut liegen Power-Ups zum Aufsammeln wie Feuerbälle, Wasserpfützen, Schutzschild und Blitzschläge. Ergattert Ihr bis zu drei gleiche Extras, könnt Ihr die Gegner mit einem Super-Special von der Piste fegen. Um ähnlich wie in "Super Mario Kart" durch die Kurven zu driften, müßt Ihr den Gas- und Bremsknopf gleichzeitig drücken. *os*

! Peinlich: Während Square mit "Final Fantasy 7" neue Grafikmaßstäbe auf der Playstation setzte, ist "Chocobo Racing" ein halbes Debakel. Massive Pop-Ups, Texturverzerrungen, Ruckelanfälle im Zweispieler-Modus und Clipping-Fehler erinnern an frühe Playstation-Tage. Neben der faden Optik kann auch das Streckendesign nicht überzeugen: Endlose Links/Rechts-Kombinationen und 90°-Ecken nerven mehr, als sie motivieren. Teile des Geisterhauses wurden sogar 1:1 aus "Mario Kart 64" übernommen. Hinzu kommt, daß sich die CPU-Gegner oft unfair verhalten und einen mit zig Super-Specials vom ersten auf den letzten Platz verweisen. Gut gefallen hat mir dagegen der neuartige Relay-Modus mit drei unterschiedlichen Fahrern. Nur Square-Freaks wagen eine Testfahrt.

OLIVER SCHULTES




**Andere Versionen**
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Eurocom, GB

IT'S A MANIAC

# Duke Nukem: Zero Hour




Na, Du fetter Obermotz! Knackige Zwischengegner wie dieser Riesen-Skorpion warten am Ende jeder Zeitepoche.

**Bevor Duke Nukem im berüchtigten Ego-Shooter auf PC und Konsole einer breiten Öffentlichkeit bekannt wurde, hüpfte und ballerte sich der coole Muskelprotz durch zwei PC-Shareware-Abenteuer. Dann kam der Sprung in die dritte Dimension – und Dukes Probleme mit der BPjS begannen. Der aktuelle Playstation-Duke "Time to Kill" wurde allerdings nicht indiziert. Auch hier steuert Ihr den notorischen Sonnenbrillenträger aus der Third-Person-Perspektive. Im ersten Quartal 2000 erscheint das langerwartete PC-Sequel "Duke Nukem Forever". Rockstar Games ("GTA 2 ") hält Dukes Rechte für künftige Konsolen-Auftritte.**



Der zweite 2D-Auftritt des Action-Helden: "Duke Nukem 2" (1993)



Erschien Oktober '98 exklusiv für die Playstation: "Duke Nukem: Time to Kill"

N64

„Wegen Alieninvasion geschlossen!" Damit im Land des 24-Stunden-Shoppings die Geschäfte dicht machen, muß schon Schlimmes passieren. Wenn sich eine Horde außerirdischen Gesocks auf unserm Mutterplaneten breit macht, kann man aber durchaus ein paar Tage Urlaub einschieben. Die Schweinsköppe betrachten die Erde als einen altertümlichen Rummelplatz – und den Homo sapiens als häßliche Schießbudenfigur. Dem Leiter der Erden-Verteidigungs-Streitkräfte wird schnell klar, daß nur *ein* Mann der Aufgabe gewachsen ist, die Menschheit vor ewiger Unterjochung und einem Alien-Pornokanal zu bewahren: Duke „Does it hurt?" Nukem! Der ist zwar auch kein Menschenfreund, ballert aber gerne auf alles, was sich bewegt. Eindeutig der richtige Mann für den Job! New York im Ausnahmezustand: Der Schmelztiegel der Welt wirkt verwüstet und gottverlassen, als Euch ein Hubschrauber in das Schreckensszenario bringt. Ihr seht Euer muskulöses Alter Ego aus der "Tomb-Raider"-Perspektive, nähert Ihr Euch mit dem Rücken einer Wand, wird Dukes Körper transparent. „Turok 2"-Fans müssen sich nicht an eine andere Steuerung gewöhnen; auch „Mr. Nukem" manövriert Ihr mit den C-Tasten durch's blutige Abenteuer. Gezielt wird mit dem Analogstick, wobei Euch Laserpointer und automatische Feinjustierung die gröbsten Zielfitzeleien ersparen. Duke hat nicht nur in den Armen Muckis: Sprungstark erklimmt er




Zielgenau: Mit der Sniper Rifle zoomt Ihr in drei Stufen an Euren Feind heran...

Kisten, hechtet über Zäune oder arbeitet sich bis auf's Häuserdach vor. Manchmal ist aber auch der durchtrainierteste Einzelkämpfer mit seiner Kraft am Ende – dann hilft beim Retten der Welt nur noch Doping! Mit einer Überdosis Vitaminen im Blut springt Duke doppelt so hoch und flitzt wie ein junger Gott. Unter Wasser hilft Euch dagegen eine Sauerstoffflasche, Eure teergeschwärzte



Kawumm! Duke Nukem bei seiner Lieblingsbeschäftigung – alles in Schutt und Asche legen!



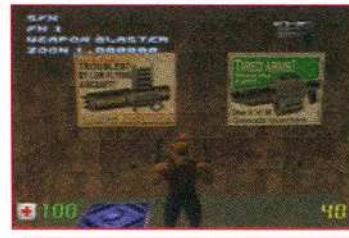

RAM-Pak-exklusiv: Nur mit Speichererweiterung spielt Ihr in scharfer Highres-Auflösung, von der alle Bilder stammen.

Lunge zu entlasten – daß Superhelden auch immer qualmen müssen...
Als Schwarzenegger-Verschnitt haut Ihr mit dem Fäusten kräftig zu, auf Nahkämpfe solltet Ihr Euch trotzdem nur bei Munitionsmangel einlassen. Geht mit Blaster-Zellen und Shotgun-Hülsen sparsam um, dann kann Euch die anfängliche Alien-Horde wenig anhaben. Besonders mit Schüssen auf den Schweinskopf macht Ihr kurzen Prozeß. Prädestiniert für solche Aufgaben ist die Sniper Rifle, die Ihr zu Beginn in einer New Yorker Tiefgara-



...und schickt den Alien gezielt mit einem Schuß ins Schweine-Jenseits.

ge findet. Aus sicherer Entfernung legt Ihr Euch auf die Lauer, zoomt in drei Stufen an Euren Feind heran und justiert in aller Ruhe Euren Laserpointer. Zeit zum Zielen lassen Euch Facehugger-ähnliche Flitzinsekten aber nicht – da hilft









Gags am laufenden Band: "Ärger mit Tieffliegern? Hol' Dir den Havon Multi-Launcher!" In diesem Stil entdeckt Ihr in New York zahlreiche Plakate. Auch im Wilden Westen wird gelacht, denn Sheriff "Ted Nindo" sorgt für Recht und Ordnung.

**Andere Versionen**
Umsetzungen sind nicht geplant.



Duke-Quartett: Für bis zu vier Spieler bietet "Zero Hour" drei unterschiedliche Spielvarianten.

nur MG-Dauerfeuer im Rückwärtsgang. Trotz aller Bemühungen in New York könnt Ihr eine nukleare Katastrophe nicht verhindern. Der Fallout läßt sogar die Alien-Reptilien zu häßlichen Tentakel-Wesen mutierten. Mit dem Granatwerfer habt Ihr aber auch für diese



Wie in der Geisterbahn: In einer Lore rollt Ihr durch die Goldmine und killt herumstehende Alien-Schweine.

Provokation die passende Antwort. Wurde New York gesäubert, folgt Ihr dem Feind in die Vergangenheit. Im London des 19. Jahrhunderts sorgen die Schweine als Totengräber und Feuerwehrmänner für "Erheiterung", eine Schar stöhnender Zombies und klappernder Skelette macht Euch ebenfalls zu schaffen. Im Indianer-Kostüm oder mit Sheriff-Stern auf der Brust treten Euch die Alien-Pigs im Wilden Westen zum Duell gegenüber – haltet Euren Peacemaker bereit.

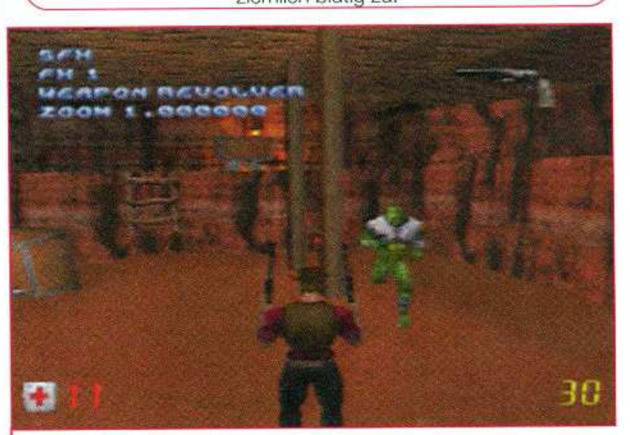
Die künstliche Intelligenz Eurer widerlichen Widersacher kann zwar mit der der „Turok 2"-Reptilien nicht mithalten, stupide vor die Flinte laufen Euch aber nur die niederen Handlanger. Am besten fahrt Ihr in „Zero Hour" mit der „Schritt nach rechts – Feuer – Schritt nach links"-Taktik. In späteren Levels greifen die Feinde aber auch aktiv an – der Nervenkitzel beginnt!

Am Ende jeder Zeitepoche wartet ein fieser Zwischengegner auf Euch: In New York schickt der Führer eines monströsen Panzers seine Raketen auf Reisen; am Ende Eurer Wildwest-Tour will ein riesiger Skorpion Euer vorzeitiges Ende besiegeln. Mit Kanonen als Scherenersatz und einem Plasmaschwanz am Hinterteil macht Euch der Obermotz das Weiterkommen nicht leicht. Eine Karte gibt's in "Zero Hour" nicht, gelegentliche Orientierungsläufe bleiben daher nicht aus. In der detailreichen Umgebung entdeckt Ihr aber genügend markante Stellen, um mit ein bißchen Konzentration den Überblick zu bewahren.

Genreüblich wartet auch "Zero Hour" mit Mehrspieler-Modi auf. Bis zu vier Actionfreunde liefern sich ein Deathmatch, holen des Gegners Flagge oder spielen den letzten Überlebenden aus. Akustisch bietet die Eurocom-Entwicklung neben zahlreichen Sprüchen Eures Actionhelden (siehe Randspalte) abwechslungsreiche Musikstücke, die das Ambiete gut einfangen. In New York startet Ihr mit krachenden Rockriffs in's Ballerabenteuer, im Wilden Westen erinnern südländisch angehauchte Gitarrenklänge an das „Lied vom Tod". *ts*



Pflatsch: In "Zero Hour" geht's bisweilen ziemlich blutig zu.



Im Wilden Westen seht Ihr Duke mit Cowboy-Hut auf dem Kopf und zwei Peacemakern in den Händen

**!** Sex, Crime & Rock'n'Roll: Duke-Fans erkennen schon nach wenigen Sekunden den ureigenen Charme der Action-Serie wieder. Die Baller-Persiflage ist bis unter die Moduldecke voll mit lockeren Sprüchen und respektlosen Gags, die Gegner-Outfits sind teilweise zum Totlachen! Die phänomenale Musikuntermalung trägt ebenso zur durchgeknallten Atmosphäre ebi. Auch optisch kann „Zero Hour" überzeugen, besonders im Highres-Modus betrachtet Ihr die detailreiche Umgebung von ihrer besten Seite. Dafür ruckelt die Vierspieler-Variante - bei der Polygondichte wohl unvermeidbar. Spielerisch werden kaum Schwächen offenbart, mehr Gegnertypen hätte ich mir aber schon gewünscht. Schade auch, daß nur Baller-Experten zügig voran kommen; der Schwierigkeitsgrad ist heftig. Trotzdem: Duke- und Actionfans greifen zu!

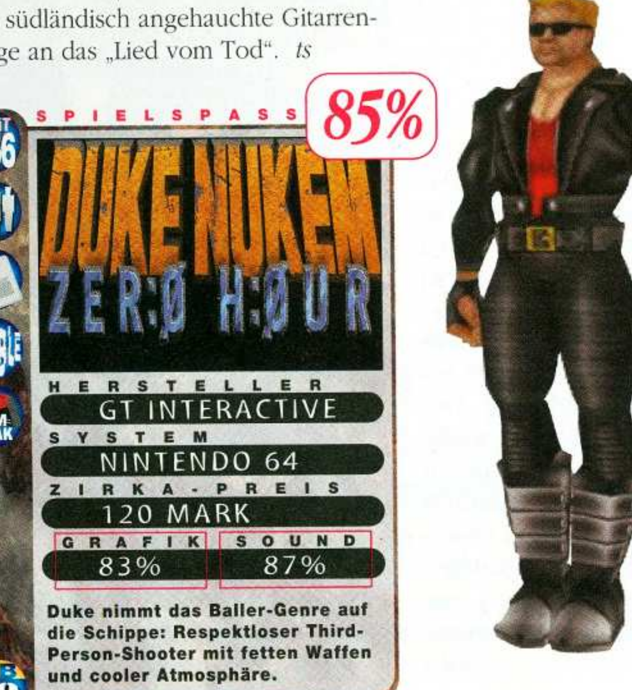
THOMAS SZEDLAK



Kleiderwechsel: In den jeweiligen Zeitepochen tragen die außerirdischen Schweine unterschiedliche Klamotten.



Wo bleibt der Krankenwagen? Dieser bemitleidenswerte Zeitgenosse ist nach dem Unfall durch die Scheibe geknallt.




## Dukes coolste Sprüche:

"Hail to the King, baby!"

"Damn, I'm good"

"Touch me again and I will kill you!"

"Come, get some!"

"Fresh hardware!"

"You guys suck!"

"Let's rock!"

"Who's next?"

"Come on, bleed for me!"

"Oh, does it hurt?"

"What a mess!"

"Yeah, piece of cake!"

"Kids, remember I'm a professional. Don't try this at home!"

"Damn, I'm <pieps> looking good!"

"I ain't ready for a gravestone yet!"

"Cool!"

"Mess with the best, die like the rest!"

"Down boy!"

"CU in hell!"

"Who want's some?"

**Entwickler:** Atlus, J

# Legend of Kartia


Jetzt wird's stürmisch: Der Winddrachen-Zauber wirbelt selbst bärenstarke Monster wüst durch die Luft.



Gemeiner Lümmel im Kampfgetümmel: Vor jedem Schlagabtausch informiert Euch eine Statistik über die zu erwartenden Schadenspunkte. Wer das Kontersystem ausnützt (Schatten-, Puppen- und normale Monster), überrennt den Feind.

**Mit der Übersetzung hat Atlus etwas geschlampt und sich nur die Konversationen, Menüs und Statusbildschirme vorgenommen. Die Namen aller Gegenstände, Monster und Zauber erscheinen in Japanisch und werden erst im Info-Fenster verständlich erklärt. Einige andere Angaben (wie "Turn" oder "Hit") stehen in Englisch auf dem Schirm. Eure Energie lest Ihr in manchen Fenstern als HP (Hitpoints) ab, in anderen erscheint Eure Kraft als TP (Trefferpunkte). Die Dialoge sind zwar grammatikalisch korrekt, jedoch trocken übersetzt: Die Helden lassen Euch nur selten schmunzeln.**



Sprachen-Zirkus: Auf diesem Zauberbildschirm tummeln sich Deutsch, Englisch und Japanisch.

PS Zehn Monate nach der US-Fassung erreicht Atlus' Strategieschinken "Legend of Kartia" auch die PAL-Spieler: Zehn tapfere Streiter stellen sich in dem "Final Fantasy Tactics"-Konkurrenten den Geheimnissen und Intrigen der Welt Rebus. Die Kämpfe dürft Ihr taktisch lenken, Handlungssequenzen und Story-Führung müßt Ihr dem Spiel überlassen: Verschiedene Schlachtfelder auf einer Karte auswählen könnt Ihr nicht. Eure Schützlinge beherrschen die Kunst des Kampfes, der Magie und der Dämonenbeschwörung; für die beiden letzteren benötigt Ihr die magischen Kartia-Karten, die Ihr als Schlachtbonus, versteckte Schätze und per Diebstahl einheimst. Kommt's zum Kampf, zieht Ihr mit Euren Mannen rundenweise über das Schlachtfeld: Monster und Dämonen unterteilen sich in die drei Kategorien Licht, Schatten und Puppe, die sich nach dem Schere/Stein/Papier-Prinzip auskontern. Deshalb analysiert Ihr nach Kampfbeginn zuerst Eure Gegner und beschwört anschliessend ein passendes Empfangskomitee. Neben der Monsterart spielt die Bewaffnung eine wesentliche Rolle: Mit einem Speer treffen Eure Schützlinge z.B. ein Monster auf einem Felsen (Erhöhung) wesentlich leichter als mit einem Schwert. In herumliegenden Kisten und Tonnen findet Ihr neue Schriftstücke, die Euer Zauber-, Waffen- und Monstersortiment erweitern: Ein angeschlagener Dämon eignet sich hervorragend zum Schätze bergen. Für jede Aktion wie Heilen, Kampf und Zaubern erhalten Eure Schützlinge Erfahrungspunkte, die sie in höhere Erfahrungslevel aufsteigen lassen. Während Eure menschlichen Helden ihre Eigenschaften Schlacht-übergreifend verbessern, lernen Dämonen nichts dazu. Deshalb sollten Eure Dämonen den Feind lediglich aufmischen, den finalen Todesschlag übernimmt dann einer Eurer Helden mit einem flächendeckenden Feuerregen: Erfahrungspunktejäger jauchzen und frohlocken. *oe*



Neue Texte, neues Wissen: Wer die Kisten und Töpfe der Arenen durchstöbert, findet geheime Zauberschriften.



Zutatenmix im Monsterlabor: Mit der passenden Kartenkombination verändert Ihr Attribute wie Kraft und Schnelligkeit.


Kesselschlacht dank interaktiver Hintergründe: Nach dem grauenvollen Erdbebenzauber bleibt ein tiefer Krater, der für die überlebenden Monster einen taktischen Nachteil bedeutet.

! Durch die Schere/Stein/Papier-Knobelei sowie die unzähligen Zauberkartenkombinationen im Magieduell und beim Beschwören von Monstern, Waffen und Rüstungen zieht "Legend of Kartia" besonders Optimierungsfetischisten und Monsterzüchter in seinen Bann. Glücklicherweise lohnt sich das endlose Vermöbeln und wieder Heilen der letzten Gegner einer Schlacht (wie in der Square-Konkurrenz) aus Zeitgründen nicht. Wer die Gesinnung seiner Monsterhorde im Angriff geschickt nützt, hat auch in der Unterzahl mit dem Feind keine Probleme. Dafür stehen im Vergleich zu "Final Fantasy Tactics" die örtlichen Gegebenheiten wie Wassergräben, Mauern und Hügel eher im Hintergrund und beeinflussen nur gelegentlich die Durchschlagskraft eines Hiebs. Für die PAL-Balken und den Fremdsprachenmix gibt's jedoch Schelte.

OLIVER EHRLE

SPIELSPASS 81%



**Spannendes Strategiespiel mit Monster-Kontersystem und umfangreicher Story, aber dicken PAL-Balken und Sprachenchaos.**

**Andere Versionen**
Die amerikanische Importversion "Kartia" testeten wir im MAN!AC 11/98 (Abwertung um 2%), in Japan erschien das Spiel unter dem Namen "Rebus". Umsetzungen sind nicht geplant.

**Entwickler:** Avalanche, USA

# Rampage 2



Auf dem Kriegszug beschießt Ihr die Geschütze und rettet Euch von entgleisenden Waggons

Die zerstörungswütigen Stars des Vorgängers sind hinter Schloß und Riegel, doch die Gefahr für Haus und Leben noch lange nicht vorbei. Zur Befreiung von George, Lizzie und Ralph läßt Scumlabs International drei weitere Ungeheuer aus dem Gen-Labor. Wahlweise als Ratte Curtis, Schnecke Ruby oder Rhinozeros Boris macht Ihr die Straßen Asiens, Europas oder Amerikas unsicher. Ihr klettert Gebäude für Gebäude die Häuserwand hoch, bringt mit Fußtritten die Statik aus den Fugen und verspeist schreiende Einwohner. Diese lassen sich Euer ungehobeltes Verhalten nicht lange bieten und plündern ihren Waffenschrank. Härtere Geschütze fährt das Militär auf: Panzer, Hubschrauber und Düsenjets feuern Euch Raketen entgegen. Mit Extras frischt Ihr Eure Energie auf oder macht Euch bereit zur Superattacke.
Midway sollte "Rampage 2: Universal Tour" eine Flasche Starkbier beilegen – nur in angeheitertem Zustand kommt bei der Zerstörungsorgie Stimmung auf. Am besten ladet Ihr zwei Spielpartner ein und haut Euch gegenseitig auf die Birne. Nüchtern betrachtet ist "Rampage 2" stinklangweilig! *ts*




**Andere Versionen**
Den Import-Test der N64-Version findet Ihr in MAN!AC 6/99 (48% Spielspaß). Der Vorgänger "Rampage World Tour" wurde in MAN!AC 1/98 mit 53% bewertet.

**Produzent:** Hayakawa Takayoshi • **Spieldesign:** Shibata Makoto • **Programmierung:** Kikuchi Keisuke u.a.

# Kagero: Deception 2



Das tut weh: Mit einer Preßwand hat Euer Opfer nicht gerechnet.

Sadisten aufgepaßt: Nicht als tapferer Held, sondern als hinterlistige Fallenstellerin lauft Ihr durch 3D-Schlösser, eine Übersichtskarte zeigt Euch die Position der Gegner. Ist der Widersacher im selben Raum, plaziert Ihr an Wand, Decke und Boden eine Falle. In Reichweite des Opfers wird die Vorrichtung aktiviert. Sogleich fliegt eine Gasbombe in die Luft oder ein Pfeilschwall aus der Wand. Über 50 Fallentypen wurden implementiert. Besonders wirkungsvoll sind Combos: Eine bewegliche Wandstelle schleudert den Feind nach vorn, eine Bärenfalle erwartet den Pechvogel. Dann laßt Ihr noch einen schweren Stein von der Decke plumpsen – und das Opfer ist bedient. Auch „Möbel" wie ein elektrischer Stuhl oder eine riesige Sichel bindet Ihr in Combos ein. Habt Ihr zu Beginn mit einem naiven Bauern leichtes Spiel, greifen später Ritter, Ninjas oder Gasmänner im Verbund an. Nach jedem der mehr als 30 Levels wird die Story fortgeführt.
„Deception 2" ist actionlastiger als der Vorgänger und bietet spannende Echtzeitduelle. Minuspunkte gibt's für spartanische Optik und fehlende Nahkampfoption. *ts*




**Andere Versionen**
Umsetzungen sind nicht geplant, den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 1/99. Der Vorgänger "Devil's Deception" wurde in MAN!AC 1/98 mit 74% Spielspaß getestet (Abwertung auf 71%).

Entwickler: Capcom, J

# Capcom Generations





"Son Son", "Exed Exes" und "Higemaru" (v.l.n.r.) kamen allesamt Mitte der Achtziger Jahre in die Spielhalle; großer Erfolg war ihnen nicht beschieden.

**Zum Wohle der Jugend müssen die deutschen Spieler wieder mal Verzicht üben. Der vierte Teil der "Capcom Generation"-Reihe fehlt nämlich in der PAL-Sammlung. Grund dafür ist, daß alle drei Titel der CD ("Commando", "Commando 2", "Gun Smoke") bereits vor gut zehn Jahren auf dem Index landeten. „Capcom Generation 5" wiederum ist eine Sammlung von drei „Street Fighter 2"-Titeln, die in Deutschland als „Street Fighter Collection" erschien (siehe MAN!AC 5/98).**

PS Mit der "Capcom Generation"-Reihe kamen japanische Spieler 1998 gleich fünfmal in den Genuß historischen Spielhallenvergnügens. Drei der ursprünglich seperat erschienen CDs mit insgesamt zehn Capcom-Titeln landen nun auf dem deutschen Markt – zu einem handlichen Päckchen geschnürt. Der erste Silberling bietet Euch mit den Spielen "1942", "1943" und "1943 Kai" drei vertikal scrollende Shooter, deren nahe Verwandtschaft unverkennbar ist. Als P38-Pilot in den Pazifikschlachten des zweiten Weltkriegs werdet Ihr unablässig mit endlosen Angriffswellen japanischer Flugzeuge konfrontiert. Während in "1942" noch jede Kollision mit Gegnern und Geschossen den Verlust eines der drei Bildschirmleben nach sich zieht, besitzt Eure Maschine bei den Nachfolgern einen beständig schrumpfenden Energiebalken. Durch Abknallen bestimmter Feindformationen werden Power-Ups freigesetzt, die entweder verbrauchte Energie zurückbringen oder Eure Waffensysteme aufrüsten.
Besonders bei den knackigen Spielen "1943" und "1943 Kai" mit ihren dicken fliegenden Festungen und hochgerüsteten Kreuzern werdet Ihr glücklich über die unendliche Zahl Continues sein.
Legendär für ihren teuflischen Schwierigkeitsgrad sind auch die drei Grusel-Klassiker "Ghosts'n'Goblins", "Ghouls'n' Ghosts" und "Super Ghouls'n'Ghosts" auf der zweiten CD. Als Ritter Arthur schlagt Ihr Euch durch Friedhof, Geisterwald oder Lavahöhle, natürlich nur um Eure Herzensdame aus den Klauen eines bösartigen, geflügelten Teufels zu retten. Aus Gräbern steigende Zombies und Sensenmänner, fliegende Gespenster, Raben, Dämonen und sogar fleischfressende Pflanzen erschweren die Befreiungsaktion und lassen den Heroen erst sein Blechgewand und dann das Leben verlieren. Hilfreich erweisen sich verstreute Kisten und Gefäße, die bei Beschuß Ersatzrüstungen oder Extrawaffen freigeben. Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern ist "Super Ghouls'n'Ghosts" keine Automatenemulation, sondern die Umsetzung eines SNES-Spiels. Allerdings bietet auch sie – abgesehen von einigen neuen Waffen und Gegnern – kaum anderes als die Spielhallenvorbilder.
Vier weitgehend unbekannte Capcom-Automaten runden die Kompilation ab. "Higemaru" erfreut Euch mit einem "Pengo"-artigen Spielprinzip, bei dem Ihr umherwuselnde Piraten mit Fässern von Bord kickt. Beim 1985 erschienenen Vertikal-Scroller "Exed Exes" holt Ihr mit Eurem Jäger Insektenschwärme vom Himmel und beharkt gleichzeitig Bodenziele. Auf diese wird bei der ein Jahr älteren Weltraum-Ballerei "Vulgus" zwar verzichtet, dafür könnt Ihr Euer Schiff durch Aufsammeln von Power-Ups mit Raketen ausstatten, die dicken Gegnern mit nur einem Treffer den Garaus machen. Keine Verschnaufpause gönnt Euch das Plattformgehüpfe "Son Son": Während Euer Held rennend und springend Obst einsammelt, muß er sich Horden von Golems, Eingeborenen, Fischen, Vögeln oder Insekten erwehren, ohne durch das ununterbrochene Horizontalscrolling aus der Spielfläche und dem Leben befördert zu werden. *sf*

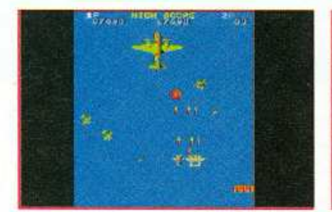
Wie bei den Vorgängern zeugt auch in "Super Ghouls'n'Ghosts" nur noch ein kleiner Knochenhaufen von Eurem Ableben



In „Ghouls'n'Ghosts" machen auch Hindernisse wie diese Guillotinen Arthurs Queste zum Spießrutenlauf

! Fans der Automatenklassiker freuen sich über eine bunte Mischung technisch sauber emulierter Münzgräber, ballern sich vergnügt ein paar Stunden durch "1942" oder verzweifeln am beinharten "Ghosts'n'Goblins". Allerdings darf man nicht übersehen, daß sich die Titel auf den ersten beiden CDs stark gleichen; die Sprößlinge variieren nur das jeweilige Grundthema der Urväter. Und die vier restlichen Spiele sind beileibe keine Glanzleistung aus Capcoms heiligen (Spiel-) hallen, sondern nur angegraute 08/15-Automaten, die schon vor über einem Jahrzehnt nicht überzeugen konnten. Aufgepeppte Versionen der Spiele oder attraktivere Goodies als eine Handvoll Zeichnungen und Tips hätten den CDs gut getan. Trotzdem, für verklärte Nostalgiker und altgediente Veteranen ist "Capcom Generations" eine lohnenswerte Kompilation.

STEPHAN FREUNDORFER





Bei „1942" und seinen Nachfolgern „1943" und „1943 Kai" habt Ihr jeweils drei Möglichkeiten der Darstellung. In der Horizontalen muß allerdings der Bildschirm gekippt werden.




SPIELSPASS 71%

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | CAPCOM |
| SYSTEM | PLAYSTATION |
| ZIRKA-PREIS | 100 MARK |
| GRAFIK | 49% |
| SOUND | 35% |

**Bunte Arcade-Mischung: Familientreffen der „Ghosts'n'Goblins"-Sippe, das durch sieben weitere Oldies kaum bereichert wird.**

**Andere Versionen**
Die japanische Version von "Capcom Generation 2" wurde in MAN!AC 12/98 getestet.

## !! Nur für Händler !!

# Tradelink

Spielegroßhandel
Eltastraße 8
78532 Tuttlingen

Playstation-Dreamcast-
Nintendo 64-Saturn-SNES

Händleranfragen unter:
Tel.: 07461/79001 + 79002
Fax: 07461/79003




**nächster Anzeigenschluß: 4.8.99**

| KONTAKT 1 | KONTAKT 2 |
|---|---|
| Andreas Knauf | Axel Chalupsky |
| 08233/7401-12 | 040/5237196 |
| Anzeigenleitung | Anzeigenvertretung |

**verkaufte Auflage**
**61.092 Exemplare**
IVW Quartal 4/98




http://www.wolfsoft.de

### Dreamcast

sichert Euch ein dt. Gerät durch Vorbestellung

| | |
|---|---|
| Grundgerät dt. (ab23.9.) | 489,99 |
| Spiele dt. | ab 89,99 |
| Grundgerät jap. | 499,99 |
| RGB-Kabel | 49,99 |
| Joypadverlängerungen 2m | 29,99 |
| S-Video Kabel | 69,99 |
| VMS Mothra (Special Edtion) | 79,99 |

alle jap. Spiele lieferbar

### Sony Playstation

| | |
|---|---|
| Millenium-Chip*Tuning | 89,99 |

(Damit läuft alles,auch FF 8,Omega Boost..)

Gerät+Chip+RGB-Kabel
nur: 333,33 DM

| | |
|---|---|
| Activator (Importadapter) | 69,99 |

### Nintendo 64

| | |
|---|---|
| N64 incl. RGB-Umbau | 369,99 |
| RGB Umbau&Kabel (maximale Bildqualität) | 144,44 |
| Adapter incl. Actionreplay | 74,99 |

wir haben auch sehr viele Spiele für alle Systeme lagernd. Einfach nachfragen

* für Importspiele/ Druckfehler und Änderungen vorbehalten

### DVD Player Umbau

ab 199,99DM
für Import Filme(z.B. USA)

### Action Figuren

| | |
|---|---|
| Metal Gear Solid | 29,99 |
| Resident Evil | 29,99 |
| Quake 2 | 29,99 |

mehrere Sortimente lieferbar

### Scart-Umschalter

RGB-taugliche Umschalter für Video Spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

| | |
|---|---|
| 4-fach Umschalter | 119,99 |
| 7-fach Umschalter | 239,99 |

### Tuning,Anschlußkabel

Bis zu 100% Verbesserung

| | |
|---|---|
| PSX-RGB+Audio Besser! | 39,99 |
| N64 S-VHS+Audio TOP! | 39,99 |
| PSX S-Video Kabel | 39,99 |
| PSX Chip-Umbau* | 69,99 |
| Sega Saturn 50/60Hz,dt,us,jp | 99,99 |

andere auf Anfrage!!!
Joypadverlängerungen für alle Systeme

☎ (02622)83517

Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

---

## UNSER SERVICE - IHR VORTEIL

+ 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
+ 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software & Büchern)
+ Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
+ Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
+ Persönliche Bestell-annahme von 08.30 bis 21.00 Uhr (Sa. 08.30-14.00 Uhr)
+ Vorbestellungen möglich
+ Ab 150,00 DM keine Portokosten
+ kein Club

Wir liefern entweder per Post-Nachnahme oder per Vorkasse. Bei Nachnahme bringt Ihnen die Post Ihre bestellte Ware direkt nach Hause. Möchten Sie per Vorkasse bestellen, schicken Sie uns bitte einen V-Scheck über den Gesamtbetrag, oder erfragen Sie unsere Kontoverbindung.

PORTOKOSTEN:
Bei Nachnahme: 9,50 DM (Ausland 30,00 DM)
Bei Vorkasse 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)
Ab 150,00 DM Portofrei (nur in Dtl.)

## FAST GESCHENKT: 1MB MEMORY 5,00 DM

## BOOTMASTER

**IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN**




+ Kein Löten
+ Einfach ein-stecken
+ Mit Cheatmodul
+ Komplett in Deutsch
+ Deutsche Anleitung

**49,99 DM**

## X-PLODER PRO




+ Finden Sie ohne PC selber Codes heraus
+ Komplett in Deutsch
+ Einfache Bedienung

**139,00 DM**

**BOOT CHIP** F. IMPORTE **4,99 DM** + mit Dt. Anleitung

**BOOT CHIP** F. IMPORTE **+RGB KABEL 7,99 DM** + mit Dt. Anleitung

## MEMORY KARTEN

Bei uns erhalten Sie Qualitätsspeicherkarten in verschiedenen Größen:

| | |
|---|---|
| 1MB | 5,00 DM |
| 8MB | 24,99 DM |
| 24MB | 39,99 DM |
| 72MB | 74,99 DM |

8,24,72MB mit LCD Display

Unkomprimierte Speicherkarten

| | |
|---|---|
| 2MB | 19,99 DM |
| 4MB | 29,99 DM |
| 8MB | 39,99 DM |

## KOMPLETT-LÖSUNGEN

14,80 DM JE HEFT:

Abe's Oddysee, Akuji - The Heartless, Alien Trilogy, Alundra, Alone in the Dark 1-3, Ark of Time, Atlantis, Baphomets Fluch 1+2, Batman & Robin, Blazing Dragons, Blaze & Blade, Breath of Fire 3, Casper, Chron. o.t. Sword, Clock Tower, D, Deathrap Dungeon, Diablo, Discworld 1+2, Excalibur, Final Fantasy 7, G-Police, Gex 3D & Rayman, Granstream Saga, Hard Edge, Heart of Darkness, Herc's Adventure, Guardians Crusade, Kings Field, Legacy of Kain, MDK, Medi Evil, Men in Black, Nightmare Creat., One, Pax Corpus, Rayman&Gex3D, Resident Evil 1, Riven, Spawn, Silent Hill*, Suikoden, Syndicate Wars, Tekken 1 & 2 & 3, The Note, The Last Report, Tomb Raider 1, Tomb Raider 2, Tomb Raider 3, Turok, Turok 2, Vandal Hearts, Wild Arms, Warhammer: Dark, X-Com: Terror..., Zelda 64 uvm.

### LÖSUNGSBÜCHER

| | |
|---|---|
| Abe's Exodus (19,95) | Tomb Raider 2 (19,95) |
| Colony Wars 2 (24,99) | Tomb Raider 3 (19,95) |
| Com. & Conq. 1+2 (19,95) | Resident Evil kompl. (19,95) |
| Metal Gear Sol. (19,95) | Ridge Racer 4 (24,99) |
| Tekken 3 (24,99) | Zelda 64 (24,80) |
| Tomb Raider 1 (19,95) | Komplettliste anfordern! |

## PAD-VERL. / RGB KABEL




**8,99 DM**

## DUAL SHOCK



+ Top Qualität
+ verschiedene Farben

**29,99 DM**

| | | |
|---|---|---|
| BLAZE KOFFER -> 69,00 DM | CYBERSHOCK P. -> 54,99 DM | GLOVE -> 99,00 DM |
| INFRAROT PADS -> 59,00 DM | POWER WING -> 49,00 DM | SCORPION GUN -> 59,00 DM |
| EQUALIZER -> 59,00 DM | CD-LEERHÜLLE -> 1,99 DM | 3 IN 1 GUN -> 59,00 DM |
| GB DELUXE -> 99,00 DM | RF-UNIT -> 24,99 DM | DEX DRIVE -> 79,99 DM |
| X-PLODER -> 79,00 DM | 4-SPIELER AD. -> 54,99 DM | PLAYSTATION -> 239,00 DM |
| LINKKABEL -> 8,99 DM | MOVIE CARD -> 99,00 DM | DREAMCAST JA[P] -> 599,00 DM |
| PAL-BOOSTER -> 29,99 DM | JORDAN LENKR. -> 129,00 DM | DC SPIELE AB -> 129,00 DM |

## JOYPAD

**16,99 DM**

## PANTHER GUN

**39,99 DM**

## RGB+AUDIO



**11,99 DM**

## ACTION FIGUREN

+ verschiedene Serien
+ Katalog anfordern
+ Links: Metal Gear Solid

**34,99 DM** JE FIGUR

**Tel: 04131 / 850 610**

www.GameCentral.de

Fax: 04131 / 850 620 CDG Media - Stöteroggestr. 36 - 21339 Lüneburg

Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten + Händleranfragen erwünscht + mit * gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar + Bei Annahmeverweigerung bzw. nicht Abholen berechnenen wir 30,00 DM Pauschal

**Entwickler:** Eidetic, USA

# Syphon Filter

**Kommt es oder kommt es nicht nach Deutschland? Angesichts der extremen Brutalität in „Syphon Filter" war lange nicht klar, ob der 989-Studios-Titel überhaupt hierzulande erscheint. Nun wurde das Spiel erstaunlicherweise komplett lokalisiert: Neben einer sehr guten PAL-Anpassung sind sämtliche Bildschirmtexte und gesprochene Dialoge in Deutsch. Die Synchronstimmen sind dabei mit einer Ausnahme angemessen: Ausgerechnet der Sprecher von Gabe Logan läßt jegliches Talent vermissen. Nicht ganz nachvollziehbar sind für uns die Änderungen in Sachen Gewalt. Während langsam verbrennende und an Giftgas erstickende Terroristen offenbar keinen Anstoß erregen (USK-Freigabe ab 16 Jahren!), ist der Anblick roten Bluts unzumutbar. In der deutschen Fassung wurde aus dem natürlichen Rot ein leuchtendes Grün.**




Wie gemein: Euer Feind ist mit einer kugelsicheren Weste ausgerüstet und damit gegen Eure Schüsse geschützt: Hier hilft nur ein gut gezielter Kopfschuß weiter.



Kein Schutz durch das Gitter: Der Kampfhelikopter erfordert Euer ganzes Können und Geschick.

PS Die USA sind mal wieder in Gefahr: Eine internationale Terroristengruppe unter der Leitung des deutschen Erich Rhoemer will in der Hauptstadt Washington mit dem hochgiftigen „Syphon Filter"-Virus die Regierung ausrotten. Ein Fall für den Spezialagent Gabriel „Gabe" Logan, in dessen Rolle Ihr den Kampf gegen Rhoemers Schergen aufnehmt.
Ihr lauft mit Eurem Gabe durch umfangreiche, in 3D-Polygongrafik dargestellte Szenarien und schaut ihm dabei über die Schulter oder auf Knopfdruck durch seine Augen: Schleicht Gabe an einer Wand entlang, wird er transparent. Dabei zoomt die Kamera näher heran, so daß Ihr nie durch wilde Schwenks die Übersicht verliert. Im Lauf des Abenteuers bedient sich Gabe reichhaltig aus seinem gut gefüllten Waffenschrank: Satte 17 Gewehre und Granaten stehen zur Wahl, darunter neben Standardwaffen wie einer 9mm-Pistole (dank Schalldämpfer bei riskanten Missionen sehr nützlich) auch Giftgasgranaten, die gleich mehrere Feinde auf einmal außer Gefecht setzen, sowie zwei Scharfschützengewehre, mit denen Ihr in kniffligen Situationen oder nachts bei schlechter Sicht auch weit entfernte Ziele heranzoomt und so leichter trefft.
Neben verschiedenen Zielmodi, mit denen Ihr entweder nach „Tomb Raider"-Manier automatisch das nächste Ziel anvisiert oder durch Gabes Augen exakt zielt, könnt Ihr mit dem Agenten auf Knopfdruck in Deckung gehen oder vorsichtig um eine Ecke spitzeln.
Unterstützung bei Eurer Mission erhaltet Ihr über Funk von Eurer Partnerin Lian Xing: Sie versorgt Euch mit Details zum nächsten Auftrag oder macht Euch auf wichtige Geschehnisse in Eurer Umgebung aufmerksam. Die rund 20 Missionen führen Gabe über den halben Erdball: Habt Ihr Rhoemers Schergen in Washington erledigt, verfolgt Ihr den Terroristen unter anderem in's winterliche Kasachstan und die Ukraine, bevor Ihr seine Basis ausfindig macht. Eure Aufträge sind dabei sehr unterschiedlich: Mal geht es nur darum, einen bestimmten Feind auszuschalten, dann wieder müßt Ihr in einem harten Zeitlimit eine Anzahl Bomben entschärfen oder Euch durch ein streng patrouilliertes Gelände schleichen, ohne daß Ihr den Alarm auslöst oder festgehaltene Geiseln exekutiert werden. *us*




Kampf vor der Kathedrale: Optisch imposant, erkennt Ihr im schmucken Gebäude Heckenschützen erst spät.

! „Syphon Filter" ist mehr als nur eine „Metal Gear Solid"-Kopie: Gabe Logans Abenteuer sind umfangreicher und actionlastiger ausgefallen und erinnern nicht nur beim Waffeneinsatz an Rares James-Bond-Titel. Habt Ihr Euch an die komplexe Steuerung mitsamt den trägen Drehungen gewöhnt, führt Ihr Gabe problemlos selbst durch haarige Situationen. Die hervorragend ausgetüftelten Missionen erfreuen in späteren Szenarien auch das Auge mit feinen Lichteffekten und Texturen. Unangenehm fällt neben eintöniger Musik und einigen Stellen, an denen Euch Gegner ohne Vorwarnung in den Rücken fallen, nur die überzogene Brutalität auf: Kaltblütiges Verkohlen eines Terroristen mit dem Starkstromschocker ist nicht jedermanns Sache. Seht Ihr darüber hinweg, ist „Syphon Filter" einen Kauf wert.

ULRICH STEPPBERGER







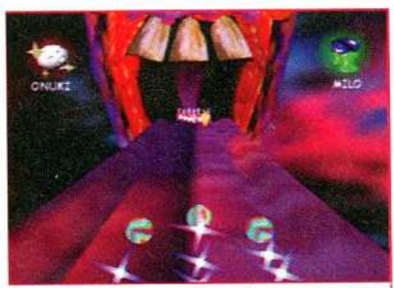



Die Scharfschützengewehre helfen Euch beim Zielen. Links der Zoom, in der Mitte die Nachtsicht. Rechts wird Gabe in Großaufnahme transparent, um nicht die Sicht zu verdecken.

**Andere Versionen**
Umsetzungen sind nicht geplant. Den ausführlichen Import-Test findet Ihr in MAN!AC 5/99.

**Produzent:** Mike Arkin • **Programmierung:** Marcus Goodey, Kevin Hunt • **Grafik:** Ivan Enriquez, Cliff Duyn • **Sound:** David Javelosa

# Milo's Astro Lanes



Bowling im 22. Jahrhundert: Mit dem Dreifach-Ball-Extra räumt Ihr die Kegel im Maul des Monsters ab.



Anhänger des Bowling-Sports schauten auf dem N64 bisher in die Röhre. Crave hat diesen Notstand erkannt und schickt mit "Milo's Astro Lanes" einen spacigen 3D-Vertreter des Kugelschiebens in's Rennen.
Insgesamt zwölf abgedrehte Kurse, gespickt mit Abgründen und Hügeln, stehen nach erfolgreichem Freispielen in der Liga-Ausscheidung parat. Habt Ihr einen von sechs Charakteren gewählt, solltet Ihr Euch zunächst im Trainings-Modus mit der Steuerung vertraut machen. Mit dem Analog-Stick bestimmt Ihr über eine Pfeilanzeige Stärke und Drall Eures Wurfs. Aufgesammelte Power-Ups, u.a. Dreifach-Ball und Kugel-Boost, setzt Ihr via Z-Trigger ein. Spielt Ihr gegen einen Kontrahenten, verwandeln sich die Extras in fiese Fallen (z.B. Bomben), die Ihr auf Knopfdruck auf die Bahn werft. Für gesellige Sport-Treffs steht ein Vierspieler-Modus bereit.
Im realen Leben mag Bowling ja ganz nett sein, aber vor dem Bildschirm tritt schnell gähnende Langeweile auf – da helfen auch die netten Extras nichts. Viele Bahnen können zudem mit ein und derselben Taktik gemeistert werden. *os*




**Andere Versionen**
Umsetzungen sind nicht geplant.

**Entwickler:** Culture Brain, J

# Flying Dragon

Ryuhi geht Min Min an die Wäsche: Würfe setzen Eure Helden im Nahkampf etwas träge an.



Mit "Flying Dragon" stöpselt Ihr gleich zwei Prügelspiele in Eure Konsole: Im herkömmlichen wie unspektakulären Turnier-Modus prügelt Ihr Euch mit acht Drachenkämpfern um die Wette, im motivierenden SD-Modus ("Super Deformed") beginnt Ihr als kindlicher Kämpfer und steigt via Level-Up-Extras in höhere Erfahrungsebenen auf. Hinzu kommen hilfreiche Extras wie Schlagring, Glücksbringer und Nietenhandschuh, die einmal angelegt Eurem Schützling zusätzliche Schlagkraft und Standhaftigkeit verleihen. Natürlich dürft Ihr Euren Kämpfer via Memory Card auch zu Euren Kumpels mitnehmen. Eure Streiter beherrschen je 15 Tornadokicks, Energiegeschosse, Abwehrgriffe und Supermoves, die im Turniermodus nur für mäßige Abwechslung sorgen: Erst der Wohnzimmer-übergreifende Rollenspiel-Modus motiviert zu konzentrierten Trainingsrunden und ausführlichem Shopping für die nächste Spielesession mit den Freunden; zumal Euch massig Statistiken über Eure Fehler informieren. Außer schmalen PAL-Balken ist die Umsetzung hervorragend gelungen, Geschwindigkeitseinbußen gibt es nicht. *oe*




**Andere Versionen**
Den Japan-Import "Hiryu No Ken Twin" testeten wir in MAN!AC 3/98 (Abwertung um 3%).

**Entwickler:** Cryo, F

# Versailles


Akustisch bietet "Versailles - Verschwörung am Hof" deutsche Sprachausgabe und einige Klassikstücke

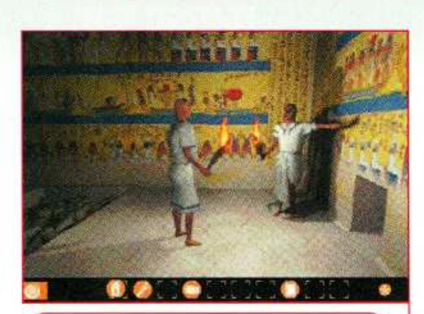
PS Angst schleicht durch's Schloß Ludwig des XIV: Ein Droh-Pamphlet kündigt die Zerstörung Versailles' an. Als ehrenvoller Detektiv werdet Ihr beauftragt, den Dingen bei Hofe auf den Grund zu gehen. Entwickler Cryo setzte dabei auf die weiterentwickelte "Atlantis"-Technik; d.h. Ihr durchschreitet das Point-and-Click-Adventure aus der Ego-Perspektive, dürft Euch allerdings nicht frei bewegen. Mögliche Laufwege werden durch einen Cursor signalisiert, Märsche in einer kurzen Animation dargestellt. In Echtzeit dreht Ihr Euch und blickt an Boden oder Decke. Dabei erspäht Ihr u.a. originalgetreu nachgebildete Gemälde. Vor allem jedoch durchsucht Ihr Schränke und Schubladen nach Indizien, unterhaltet Euch oder belauscht Dialoge. Während Eurer Untersuchungen im Schloß begegnen Euch viele Persönlichkeiten der französischen Historie, zu denen Ihr per Knopfdruck Informationen erhaltet. Zusätzlich erläutert ein ausführliches, sehr textlastiges Nachschlagewerk u.a. Bräuche, Mode und Architektur des 17. Jahrhunderts. Ohne Zeitdruck oder verschlossene Türen schreitet Ihr außerdem im Besucher-Modus durch's Schloß. *ts*




**Andere Versionen**
Eine PC-Version ist erhältlich. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

**Entwickler:** Cryo, F

# Grab des Pharao


Manche Charaktere geben Euch Infos zu den Fundstücken, die Ihr im Inventar hortet.

PS Nur drei Tage bleiben dem ägyptischen Jüngling Ramose, die Unschuld seines Vaters zu beweisen und diesen so vor einem grausigen Ende als Krokodilfutter zu bewahren. Die Anklage, der diese harte Strafe zugrunde liegt, lautet auf Plünderung eines Pharaonengrabs im Tal von Theben. Wer wirklich hinter dieser schändlichen Tat steckt, müßt Ihr nun in der Rolle des Ramose herausfinden. Trotz der kurzen Spanne bis zur Vollstreckung des Todesurteils könnt Ihr gemächlich an die Sache rangehen, da die streng lineare Geschichte nicht in Echtzeit abläuft. Viel Muse braucht Ihr auch, um Euch durch stetig nachladende Lokationen innerhalb düsterer Gräber, wuchtiger Tempelanlagen oder feiner Herrenhäuser zu bewegen. Am jeweiligen Standort könnt Ihr Euch in Ego-Perspektive beliebig drehen und wenden und nach Hinweisen oder Gegenständen für Euer Inventar Ausschau halten. Kleinere Kombinationsrätsel wechseln ab mit annähernd geradlinigen Unterhaltungen, die eintönige Hintergrundmusik und die glanzlose Grafik tun ihr übriges, um das antike Flair auf dem Niveau einer mäßig inszenierten Geschichtsstunde zu halten. *sf*




**Andere Versionen**
Eine PC-Version erschien bereits im vergangenen Jahr. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

**Entwickler:** Hudson, J

# Bomberman





Retro-Flashback: Der Battle-Modus gegen die Kumpels ist unschlagbar.

PS Nach seinem mittelmäßigen Auftritt im isometrischen "Bomberman World" und dem Ausflug auf die Rennpiste ("Bomberman Fantasy Race") besinnt sich Hudsons Sprengmeister auf seine ursprünglichen Pyro-Dungeons: "Bomberman" ist eine grafisch und technisch aufgepeppte Version des Urgefechts, im speziellen Retro-Modus dürft Ihr die explosive Schlacht gegen die CPU-Monster sogar in der Originaloptik spielen. Auch in der aufgemotzten Fassung bleibt alles beim Alten: Ihr stürmt eingemauerte Dungeons, sprengt Euch den Weg zu den CPU-Monstern frei und macht den Kugelköpfen und Löwen ordentlich Feuer unter'm Hintern. Massig Extras für zusätzliche Sprengkraft, mehr Bomben, Supersprint und Kickmanöver helfen Euch auf der Jagd nach den Biestern. Richtig spannend wird's jedoch erst gegen bis zu vier Kumpels im Battle-Modus: Hier tretet Ihr im Team an oder sprengt Euch kompromißlos gegenseitig in die Luft. Umfangreiche Optionen wie selektives Extraaufkommen (z.B. nur Flammen), Handicap und Sudden Death lassen keine Wünsche offen, verblichene Kämpfer dürfen vom Spielfeldrand fleißig weiter Sprengsätze in die Arena semmeln. Profis verbinden mehrere kleine Bomben zu fatalen Super- und Ultrabomben. *oe*

! Wenn sich die Kumpels regelmäßig zu heißen Zocksessions bei Euch treffen, solltet Ihr Euch Hudsons Sprengmeister auf jeden Fall besorgen: Während mich die Einspieler-Variante in "Bomberman" seit jeher nur mäßig begeistert (Warum gibt's eigentlich keine neuen Modi für Solisten?), ist die Battle-Version wie zu 8-Bit-Tagen ein Meisterwerk. Das Spielprinzip ist zwar simpel, wenn sich aber erst einmal ein Dutzend Bomben auf dem Spielfeld tummeln, wird es trotzdem kompliziert. Nur wer im Schlachtgetümmel kühlen Kopf bewahrt und sich von panisch umherrennenden Kollegen mit der berüchtigten "Bombenleger"-Krankheit in Acht nimmt, hat eine Chance auf den begehrten Siegerpokal. Der traditionell hektische Bomberman-Ohrwurm geht sofort in's Blut. Achtung, Suchtgefahr!

OLIVER EHRLE




**Andere Versionen**
"Bomberman" erschien bereits für zahlreiche Konsolen wie Saturn, NES, Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy und PC-Engine.



1MB LINEAR
FÜR NINTENDO 64
1 MB LINEAR
498 SPEICHERPLÄTZE
ABO DIR EINEN
Wir schenken Dir eine Memory Card
2MB
FÜR PLAYSTATION
2 MB LINEAR
Jetzt abonnieren und eine Memory Card kassieren.
Mit einem MAN!AC-Abo sparst Du nicht nur 10 Mark
im Vergleich zum Einzelverkaufspreis (12x5,90=70,80 DM)!
Wir legen auch noch eine Memory Card für
Playstation oder Nintendo 64 obendrauf!
ABO-HOTLINE
089/85709112
Fax: 089/85709131
maniac@pan-adress.de
Den Coupon einsenden an:
PAN-ADRESS
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG
keine Nachbestellungen!
ICH BIN DER NEUE ABONNENT!
JA! ICH WILL MAN!AC FÜR MINDESTENS EIN JAHR ABONNIEREN. ABO-PREIS: 60,80 MARK (INLAND)
DIE MEMORY CARD ERHALTE ICH NACH ZAHLUNG.
NAME, VORNAME
STRASSE, HAUSNUMMER
PLZ, WOHNORT
DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINDERJÄHRIGEN DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE
2. UNTERSCHRIFT KENNTNISNAHME DES WIDERRUFSRECHTS
ABO 9/99
WIDERRUFSRECHT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim MAN!AC Abo-Service, pan-adress, Postfach, 82152 Planegg widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Mit diesem Coupon NUR Inlandsabo möglich!
ICH MÖCHTE DIE MEMORY CARD FÜR:
Versand erfolgt schnellstmöglich nach Zahlungseingang.
PLAYSTATION
NINTENDO 64
ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:
Bitte ankreuzen. Bei "Bankeinzug" bitte die Angaben zu Bankleitzahl, Kontonummer und Geldinstitut machen (siehe unten).
RECHNUNG
BANKEINZUG
BANKLEITZAHL
GELDINSTITUT
KONTONUMMER

# DENKSPIELE

## DAS GENRE DER GEHIRNAKROBATEN

**Vergeßt Intelligenztrainer und trockene Kreuzworträtsel: Auf Euren Konsolen gibt es genug Futter, um die angestaubten Gehirnzellen wieder auf Vordermann zu bringen.**



### SPIELEFÜHRER '99
WISSEN ZUM SAMMELN

| Genre | Ausgabe |
|---|---|
| Rennspiele | 5/99 |
| Jump'n'Runs | 6/99 |
| Actionspiele | 7/99 |
| Denkspiele | 9/99 |
| Action-Adventures | in Kürze |
| Strategiespiele | in Kürze |
| Rollenspiele | in Kürze |
| Sportspiele | in Kürze |
| Beat'em-Ups | in Kürze |

Fans von Denkspielen haben's nicht leicht: Neuerscheinungen sind rar und beruhen meist auf einem bekannten Spielprinzip. MAN!AC bringt mit diesem Spieleführer Licht in den Dschungel aus Fortsetzungen und Innovationen. Brettspielumsetzungen wie "Risiko" oder "Monopoly" gehören aufgrund strategischer Schwerpunkte nicht zu den Denkspielen und werden deshalb ausgegrenzt. In der Historie zeigen wir Euch die Entwicklung des Genres von den Anfängen bis heute, verleihen bahnbrechenden Titeln eine "Innovationsmedaille" und gehen näher auf die grundlegenden Spielprinzipien ein. In den Spieletips geben wir Euch einen Überblick über die empfehlenswerten Genreperlen und reservieren für die Gameboy-Denksportler eine eigene Rubrik. Das Konsolen-Finish klärt schließlich die Frage, welches System am besten für intensives Gehirnjogging zu gebrauchen ist. Lange Rede, kurzer Sinn: Auf geht's in die Welt der bunten Steinchen, Blasen und Würfel. *os*

### WENIGER IST MEHR

Grübel-Fans haben Grund zur Freude: Das Genre der Denkspiele wird zwar nicht gerade mit neuen Titeln überschüttet, aber die Qualität der Veröffentlichungen ist überdurchschnittlich hoch. So wurde seit dem Deutschlandstart von Playstation und Nintendo 64 kein Spiel unter 50% getestet. Die Wertungsverteilung für das jeweilige System ist ziemlich ausgeglichen.

**PLAYSTATION:** Bislang wurden 14 Denkspiele in Deutschland veröffentlicht. Die Bewertungen teilen sich wie folgt auf:







**NINTENDO 64:** Auf dem Nintendo erschienen bislang sieben Titel. Bewertet wurde wie folgt:



# Von Innovationen und Clones

**Für viele sind Denkspiele langweilig und abstrakt – für Genrefans dagegen die ideale Unterhaltung, nicht nur für zwischendurch. Lest in unserer Historie, wie alles begann...**

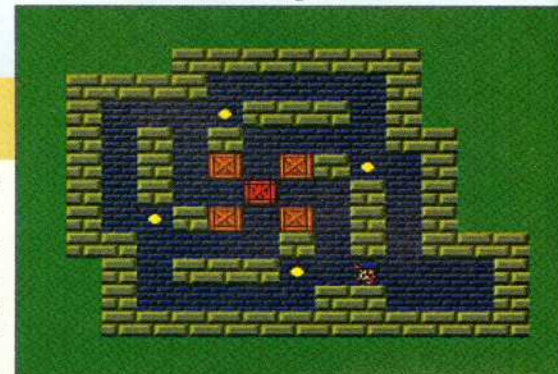
"Klax" (1990) erschien erst in der Spielhalle und wurde dann für die Konsolen umgesetzt

Während Renn- und Action-Spiele auf über 20 Jahre Videospielgeschichte zurückblicken können, schafften Denkspiele erst in den 80er Jahren den Sprung aus den kreativen Programmiererköpfen auf die heimische Mattscheibe. Schon damals wurden Tausende mit der Knobelsucht infiziert – und zwar ohne aufregende Grafik-Exzesse. Überhaupt dient die optische Darstellung nur als Mittel zum Zweck: Bis heute hat sich an der grafischen Schlichtheit nicht viel geändert, trotz der enorm gestiegenen Hardware-Power der aktuellen Konsolen. Doch werfen wir zuerst einen Blick in die graue Vorzeit des Genres: Schon auf den ersten Videospielgeräten (VCS 2600 & Co.) wurden Denkspiele auf die frischgebackene Zockergemeinde losgelassen. Kreativer Vorreiter war damals Activision, die u.a. mit **Happy Trails** (einem Verschiebe-Puzzle) sowie **Zenji** erstklassige und innovative Spielkonzepte ablieferten. Leider war diesen Produkten der kommerzielle Erfolg weitgehend versagt, da sie kurz vor dem Videospielcrash 1983/84 erschienen. Zur selben Zeit sorgte **Sokoban** (siehe Kasten) für gehörigen Wirbel und sinkender Arbeitsmoral in Büros mit PC-Ausstattung. **Lode Runner**


"Shanghai" – ein Denkspiel-Klassiker. Im Bild die neueste Version für die Playstation.


"Solomon's Key" faszinierte Mitte der 80er Jahre mit intelligenten Puzzle-Aufgaben

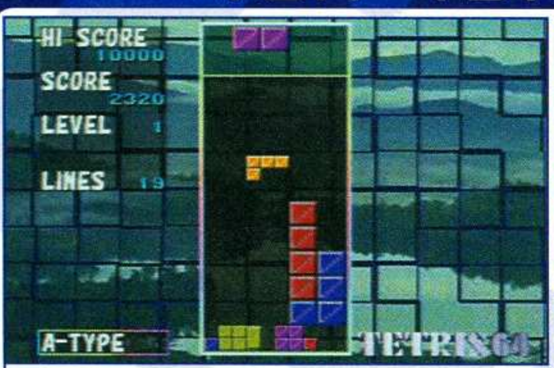
## SOKOBAN
(ASCII, 1983)



Noch vor der großen „Tetris"-Euphorie wurde Anfang der 80er Jahre der erste Knobelklassiker veröffentlicht: "Sokoban". Die Aufgabe des Spielers, Kisten von einer Ecke eines verwinkelten Labyrinths in die andere zu schieben, klingt einfacher, als sie in Wirklichkeit ist. Ein falscher Zug, und Ihr steckt in einer ausweglosen Situation. Im Gegensatz zu den meisten anderen Genrevertretern kommt das fröhliche Kistenschieben ohne Geschicklichkeits-Elemente aus und setzt ganz auf Gehirnakrobatik. Bis in's 16-Bit-Zeitalter wurden praktisch alle Konsolen mit einer "Sokoban"-Version bedacht – leider sind bis jetzt keine 32-, 64- oder 128-Bit-Updates in Aussicht. PC-Besitzer dagegen werden mit unzähligen Shareware-Abwandlungen überschüttet. Kleiner Tip für Leute mit Internetzugang: Probiert mal das Wort "Sokoban" in einer der vielen Suchmaschinen aus – Ihr werdet vom Ergebnis überrascht sein.

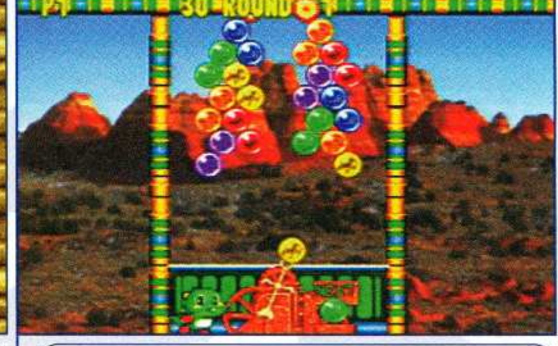
**FAZIT: Älter als „Tetris", besser als die meisten Neuheiten: Hardcore-Denkspiel ohne Geschicklichkeits-Part.**

## VON "TETRIS" ZU "BUST A MOVE"



Der Alltime-Classic schlechthin: "Tetris". Im Bild die N64-Version "Tetris 64" – Figuren-Stapeln pur!


Farben nicht nur zur optischen Unterscheidung, sondern als spielbestimmendes Element: "Columns".



"Columns" auf den Kopf gestellt: Putzige Drachen schießen mit bunten Ballons.

Daß „Tetris" oft kopiert wurde, ist unumstritten. Aber nicht nur direkte Nachfolger wie "Tetris X" (PS) oder "Tetris 4D" (DC) basieren auf demselben Spielprinzip, auch Taitos "Bust a Move"-Serie läßt sich darauf zurückführen. Betrachtet die obige Bildfolge mal genauer: Angefangen hat alles mit dem „Tetris"-Prinzip – verschiedenartige geometrische Figuren, die von oben in einen Zylinder fallen, müssen möglichst ohne Zwischenraum gestapelt werden, um Reihen zu löschen. "Columns" (von Sega erdacht) hat anschließend dieses Spielkonzept um die Farbkomponente erweitert sowie die Löschregel "Mindestens drei gleiche Farben nebeneinander" eingeführt. "Bust a Move" bildet bis dato den Abschluß dieser Evolution: Die Spieleentwickler stellten den Zylinder auf den Kopf und anstelle von herunterfallenden Objekten schießt Ihr einzelne, bunte Ballons an die Decke.

## TETRISPHERE
(NINTENDO, 1997)

Mit "Tetrisphere" gelang es Entwickler H2O, das 2D-Stapelprinzip des Ur-"Tetris" in die dritte Dimension zu portieren. Erfreulicherweise sieht man auf den ersten Blick, daß es kein liebloser Pseudo-3D-Aufguß der alten Spielmechanik ist. Vielmehr wurde moderne Optik mit klassischen Elementen kombiniert und ein eigenständiges Denkspiel geschaffen. Im Standard-Modus seht Ihr auf dem Bildschirm eine Kugel, die in alle Richtungen rotiert werden kann. Die Außenfläche ist aus den bekannten "Tetris"- Steinen zusammengesetzt, die in mehreren Schichten übereinander liegen. Eure Aufgabe besteht nun darin, durch das Absetzen von weiteren Steinen das Innere der Kugel freizulegen und ein putziges Wesen aus der Gefangenschaft zu entlassen. Um Elemente von der Kugel lösen, müßt Ihr die neuen Steine so plazieren, daß sie auf mindestens zwei benachbarte Steine der gleichen Sorte treffen. Auf Knopfdruck verschiebt Ihr die Steine und löst gezielte Kettenreaktionen aus. Je mehr Steine Ihr auf einen Streich eliminiert, desto kräftigere Extras werden Euch zugeteilt, z.B. Feuerwerkskörper oder Dynamit. Puzzle- und Zweispieler-Modus motivieren zusätzlich.

**FAZIT: Operation gelungen, Patient süchtig: Komplexes 3D-"Tetris" mit frischen Ideen und rotierender Spielwelt.**



"Boulder Dash" (links, C64) und "Deflektor" (rechts, ebenfalls C64): Zwei Denkspiel-Perlen aus der Heimcomputer-Ära. Mit "Boulder Dash Construction Kit" erschien später sogar ein Level-Editor für Eigenkreationen.

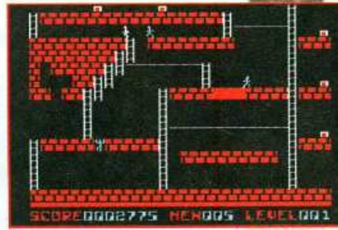
(1983) von Broderbund wiederum ist ein Grenzfall zwischen Geschicklichkeits- und Denkspiel, das bis heute mit (spielerisch eher bescheidenen) Updates versorgt wird. Als Mitte der 80er Jahre Alexej Pajitnovs **Tetris** auf gängige Systeme konvertiert wurde, ahnte der Russe nicht, welche Knobel-Hysterie er mit diesem simplen Spielprinzip auslösen würde. Das Stapeln von geometrischen Elementen entwickelte sich in kurzer Zeit zum Inbegriff eines ganzen Genres. Hunderte von Nachfolgern und Clones (siehe Kasten) erschienen für sämtliche Systeme und bescherten dem Spiel Kultstatus. Nintendo erkannte das Erfolgspotential und sicherte sich über Bullet Proof Software die exklusiven Rechte an "Tetris" – später der Grundstein für die Gameboy-Erfolgsstory. Mit **Shanghai** (1986) legte Activision einen Titel vor, der sogar während der „Tetris"-Manie große Erfolge verbuchen konnte und ebenfalls schnell zum Kult avancierte. Ziel des Spiels war es, einen Stapel mit 144 fernöstlich verzierten Steinen pärchenweise abzutragen. Ebenfalls 1986 erschien ein weiterer Meilenstein der Denkspiel-Geschichte: **The Sentinel** von Firebird (siehe Kasten). Geoff Crammond überraschte die Spieler-Gemeinde mit einer frischen, innovativen Spielidee fernab der übrigen "Tetris"-Clones.

"Puzznic" in der Arcade-Version: Löst die Rätsel und entblättert junge Damen.

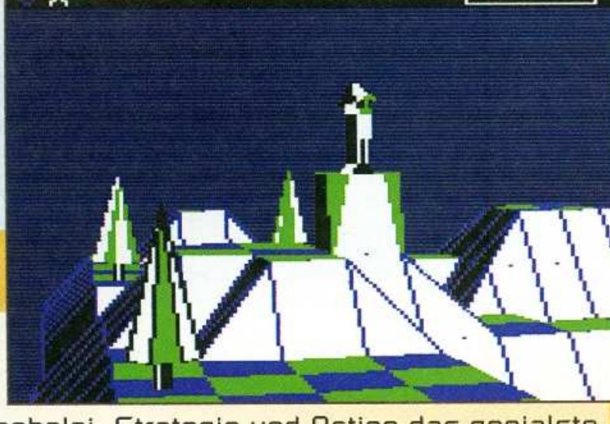



Tierischer Denkspiel-Spaß: Helft den dümmlichen Lemmingen in's Ziel!

Nach dieser stürmischen Phase passierte erstmal nichts Aufregendes, vielmehr wurden erfolgreiche Konzepte x-mal recycelt. Erst Anfang der 90er Jahre kam wieder Bewegung in die Grübel-Szene, als Atari den Arcade-Hit **Klax** für diverse Konsolen konvertierte. Sega erweiterte mit **Columns** 1990 das „Tetris"-Konzept um die Farbkomponente (siehe Kasten). Mit **Lemmings** von Psygnosis erschien 1990 ein weiterer Klassiker, der mehrere Fortsetzungen erlebte (aktuell: "Lemmings" für die Playstation). Die dümmlichen Lemminge mit den blauen Haaren stellten die Spieler vor komplexere Aufgaben, da sie unterschiedliche Befehle wie Graben oder Brücken bauen ausführen mußten, um einen Level erfolgreich abzuschließen. 1994 veröffentlichte Taito **Bust a Move** (alias „Puzzle Bobble") und landete mit der Blasenschießerei einen Riesenerfolg, der bis heute anhält. Die Jahre '94 und '95 waren charakterisiert durch wenig spannende „Tetris"- und „Columns"-Clones wie z.B. **Hebereke's Popoitto** oder **Tetris & Dr. Mario**. 1997 setzte schließlich eine 3D-Welle ein – bessere Hardware macht's möglich – die interessante Titel wie **Kurushi** und **Tetrisphere** (siehe Kasten) hervorbrachte. Im darauffolgenden Jahr erschienen neben vielen Fortsetzungen (u.a. **Sentinel Returns**) die Würfel-Knobelei **Devil Dice, Kula World** und **Wetrix**. Schließlich veröffentlichte Software 2000 mit **Swing** ('99) ein Denkspiel aus deutscher Produktion mit einigen unkonventionellen Ideen. *os*



Seit Anfang der 80er Jahre populär: "Lode Runner". (Bild: C64-Version)



## THE SENTINEL
(FIREBIRD, 1986)

Vor 13 Jahren schuf Geoff Crammond einen 8-Bit-Klassiker, der die Spielergemeinde mit einer innovativen Grundidee entzweite: Für den einen ist "The Sentinel" mit der Mischung aus Knobelei, Strategie und Action das genialste Spiel der Welt, für den anderen ein viel zu abstraktes Denkspiel ohne Abwechslung. Die Regeln sind ansich leicht verständlich: Transformiere Deine Seele – in Form eines Roboters – an den höchsten Punkt einer Welt und absorbiere den Wächter (Sentinel) eines Spielabschnitts. Was so einfach klingt, entpuppt sich in Verbindung mit der verschachtelten, dreidimensionalen Umgebung schnell als ein taktisch komplexer Schlagabtausch, der den Vergleich "Schach in 3D" nahelegt. Trotz simpler Regeln ist bei "The Sentinel" eine längere (für manche abschreckende) Einarbeitungszeit von Nöten, um die Gegner mit gezielten Aktionen auszumanövrieren. Dies dürfte auch der Grund sein, warum erst 1998 eine Fortsetzung ("Sentinel Returns", Psygnosis) für die Playstation erschien, die leider einige Mängel aufwies und kommerziell floppte.

**FAZIT: Innovatives Spielkonzept, das mit abstrakten 3D-Welten und vielen taktischen Finessen glänzt.**

# Die MAN!AC Denkspielhits '99

***Seid Ihr bereit, Euren grauen Zellen etwa Gutes zu tun? Mit unseren Spieletips helfen wir Euch bei der Wahl Eures Favoriten weiter. Egal, ob Klassiker oder innovative Neuentwicklung – Denkspiele faszinieren auf lange Sicht. Viel Spaß beim Grübeln!***

## 3D-Lemmings




Die Lemminge machen auch in der dritten Dimension eine gute Figur: Ausgeklügeltes Level-Design und viel Spielwitz überzeugen.

## Charlie Blasts Territory




Nicht ganz ausgereiftes Bombenleger-Spiel mit optischen und akustischen Schwächen – für ausgehungerte Genrefans dennoch interessant.

## Devil Dice




Knifflige Würfelknobelei: komplexe Aufgaben fordern sehr gutes räumliches Vorstellungsvermögen; hektischer Mehrspieler-Modus.

## Kula World




Rollt als Gummiball durch komplexe 3D-Konstrukte: Level-Design und optische Darstellung verleiten zum Dauerzocken. Suchtgefahr!

## Kurushi







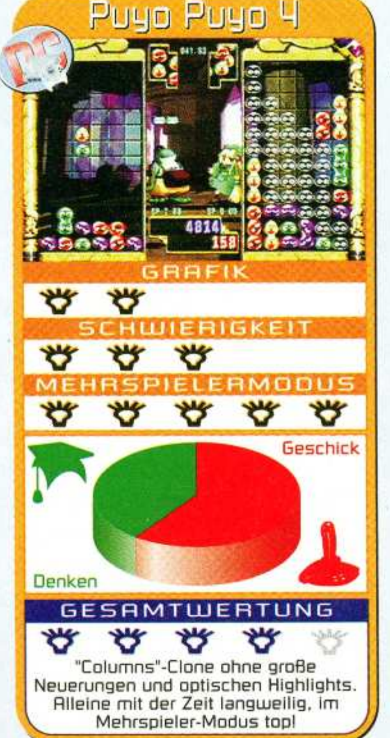
3D-Würfel-Knobelei mit einfachem Spielprinzip und guter Steuerung. Optische und akustische Präsentation lassen zu wünschen übrig.

## Lemmings




Zeitloser Knobel-Klassiker, der mit ausgeklügeltem und motivierenden Level-Design auch heute noch begeistert. Achtung! Macht süchtig.

## Puyo Puyo 4




"Columns"-Clone ohne große Neuerungen und optischen Highlights. Alleine mit der Zeit langweilig, im Mehrspieler-Modus top!

## Sentinel Returns




Nicht ganz fehlerfreie Neuauflage des 8-Bit-Klassikers: Die düstere Optik hemmt den Spielfluß. Trotzdem fasziniert die geniale Spielidee bis heute.



## Shanghai True Valor

GRAFIK

SCHWIERIGKEIT

MEHRSPIELERMODUS

Geschick

Denken

GESAMTWERTUNG

Tolle Neuauflage eines 80er-Jahre-Hits, der mit vielen Spielmodi, spannendem Zweispieler-Modus und unkomplizierten Spielablauf glänzt.

## Swing

GRAFIK

SCHWIERIGKEIT

MEHRSPIELERMODUS

Geschick

Denken

GESAMTWERTUNG

Innovatives Knobelspiel aus deutschen Landen. Klasse Zweispieler-Modus mit Kooperations-Möglichkeit und gut gemachtem Tutorial.

## Tetris 4D

GRAFIK

SCHWIERIGKEIT

MEHRSPIELERMODUS

Geschick

Denken

GESAMTWERTUNG

Klassische Tetris-Version für bis zu vier Spieler. Interaktive Musikuntermalung läßt den Blutdruck steigen. Leider ohne neue Ideen.

## Tetrisphere

GRAFIK

SCHWIERIGKEIT

MEHRSPIELERMODUS

Geschick

Denken

GESAMTWERTUNG

3D-Umsetzung des Tetris-Prinzips mit massig Spielmodi und schmucker Optik. Versteckte Extras und Combosystem motivieren langfristig.

## Tetris X

GRAFIK

SCHWIERIGKEIT

MEHRSPIELERMODUS

Geschick

Denken

GESAMTWERTUNG

Minimal-Update der Zylinder-Knobelei mit neuem Vierspieler-Modus. Für Leute, die bereits ein "Tetris" in ihrer Sammlung haben, überflüssig.

## Wetrix

GRAFIK

SCHWIERIGKEIT

MEHRSPIELERMODUS

Geschick

Denken

GESAMTWERTUNG

Interessantes Knobel-Konzept mit vielen motivierenden Spielmodi und witzigem Zweispieler-Modus. Der schwere Einstieg führt zu Frust.

# Die "Bust a Move" Serie

## Bust a Move 2

GRAFIK

SCHWIERIGKEIT

MEHRSPIELERMODUS

Geschick

Denken

GESAMTWERTUNG

Leicht zu erlernende Blasenknobelei mit tadellosem Mehrspieler-Modus. Das einfache Spielprinzip verleitet zu langen Zockernächten, v.a. zu zweit.

## Bust a Move 3DX

WAS IST NEU?

- Acht verschiedene Charaktere mit eigenen Angriffsmustern
- Puzzle-Modus mit 1.000 Leveln
- Editor-Modus: Baue eigene Puzzles
- Vierspieler-Modus (N64)
- abgefeuerte Ballons prallen an der Decke ab
- Evaluation-Mode
- Längere Ladezeiten (PS-Version)

GESAMTWERTUNG

Aufgepepptes Blasenschießen mit Editor und Vierspieler-Modus (nur N64). Neu: Die Ballons prallen am oberen Rand ab.

## Bust a Move 4

WAS IST NEU?

wie "Bust a Move 3DX", zusätzlich:

- Acht neue Comic-Charaktere mit frischen Angriffsmustern
- neue Puzzle-Levels
- vollautomatisches Combo-System: herunterfallende Blasen suchen selbständig passende Gegenstücke
- Seilzug-Wippe
- Lange Ladezeiten

GESAMTWERTUNG

Bislang letzter Teil der "Bust a Move"-Serie mit neuem Combo-System. Nur für Neueinsteiger und "Serien-Sammler" interessant.

## Bust a Move 2 Arcade Edition

WAS IST NEU?

- Soundtrack kürzer; weniger Tracks

GESAMTWERTUNG

Kompetente Umsetzung des zweiten "Bust a Move"-Teils, mit leicht gekürztem Soundtrack und fehlendem Vierspieler-Modus.




# Der Knobel-könig

**_Wer Rätselspiele mag, greift zum Handheld: Keine andere Konsole kann so viele hochkarätige Denkspiele aufweisen wie Nintendos Gameboy. MAN!AC liefert Euch eine Übersicht alter Klassiker und stellt die neueste Tüftelgeneration auf dem Gameboy Color vor._**

Als Nintendo 1989 den Gameboy auf den Markt brachte, war nicht abzusehen, daß der Handheld-Gigant bis zur Gegenwart durchhalten würde: Die klassischen „Game & Watch"-Vorgänger hatten ihre Blütezeit längst hinter sich, frühe tragbare Konsolen wie das Microvision verschwanden nach kurzer Zeit in der Versenkung. Doch trotz seiner einfachen Schwarzweiß-Optik schlug der Gameboy sensationell ein und wußte sich auch gegen die technisch überlegenen Handheld-Konkurrenten wie Segas Game Gear oder das Lynx von Atari durchzusetzen.
Ein Hauptgrund für den Erfolg war jenes Spiel, mit dem das System an den Start ging: Der Denkspielklassiker „Tetris" wurde perfekt verfeinert und durch den Link-Modus auch das Vorbild für kommende Zweispieler-Duelle. Damit war der Auftakt geschaffen für eine Flut an exzellenten Knobelspielen.
Die Technik des Gameboy ist für diese Art von Konsole prädestiniert: Aufwendige Grafik war zwar nicht ausgeschlossen, wie u.a. die Umsetzung von „Donkey Kong Land" zeigte, sie litt aber unter den Darstellungsschwächen des alten Bildschirms, die erst mit dem generalüberholten „Game Boy Pocket" 1996 behoben wurden. Für klare Sicht war deshalb eine einfache Optik von Vorteil, wie sie bei Denkspielen üblich ist. Außerdem eignen sich knackige Knobelaufgaben hervorragend für Reisen: Die oft leicht verständlichen Grundprinzipien erfordern wenig Einarbeitungszeit und erlauben einen schnellen Einstieg. Knifflige Problemstellungen wie die „Kwirk"-Rätsel dagegen sind spielerfreundlich dank Levelanwahl oder Passwort in kurze Abschnitte eingeteilt: So könnt Ihr Eure grauen Zellen für ein Spielchen zwischendurch anstrengen, ohne gleich mehrere Stunden am Gerät hängen zu müssen.
Ende 1998 schließlich schaffte der Gameboy den Sprung in die nächste Generation: Ein hochwertiges Farbdisplay verbunden mit wenig Batterieverbrauch sorgte für eine neue Welle des Interesses am Handheld-Oldie. Bis heute sind bereits mehr als 100 neue Titel erschienen, darunter natürlich mehrere Rätselspiele. Wir stellen Euch auf dieser Seite alle bislang in Deutschland erhältlichen Vertreter des Genres vor, außerdem stehen schon Kandidaten wie "Bust-A-Move 4" in den Startlöchern. In der Tabelle links findet Ihr eine Auswahl von 30 alten Gameboy-Tüftelknallern, die Euch eine ideale Übersicht für eine gezielte Suche auf dem Flohmarkt bietet. *us*

## 30 Tips für Gameboy-Knobler

| SPIEL | HERSTELLER | JAHR | WERTUNG |
|---|---|---|---|
| Amazing Tater | Atlus | 1991 | 5 |
| Blodia | Tonkin House | 1990 | 2 |
| Boulder Dash | First Star Software | 1990 | 4 |
| Boxxle | Thinking Rabbit | 1989 | 5 |
| Brain Drain | Bandai | 1997 | 4 |
| Bubble Ghost | Infogrames | 1990 | 3 |
| Bust-A-Move 2 | Taito | 1997 | 5 |
| Dr. Mario | Nintendo | 1990 | 4 |
| Flipull | Taito | 1990 | 3 |
| Hatris | Bullet-Proof Software | 1990 | 3 |
| Humans | Gametek | 1992 | 3 |
| Kirby's Star Stacker | HAL | 1997 | 4 |
| Klax | Hudson | 1990 | 4 |
| Kwirk | Atlus | 1989 | 5 |
| Lemmings | Psygnosis | 1991 | 5 |
| Lemmings 2 | Psygnosis | 1994 | 4 |
| Loopz | Mindscape | 1990 | 2 |
| Mario & Yoshi | Nintendo | 1992 | 3 |
| Mario's Picross | Nintendo | 1995 | 5 |
| Pipe Dream | LucasArts | 1989 | 3 |
| Puzznic | Taito | 1990 | 4 |
| Quarth | Konami | 1990 | 4 |
| Shanghai | HAL | 1989 | 5 |
| Solomon's Club | Tecmo | 1991 | 4 |
| Tetris | Nintendo | 1989 | 5 |
| Tetris 2 | Nintendo | 1993 | 4 |
| Tetris Attack | Nintendo | 1996 | 4 |
| Tetris Blast | Nintendo | 1996 | 3 |
| Yoshi's Cookie | Nintendo | 1993 | 3 |
| Zoop | Viacom | 1995 | 2 |

### Tetris DX



WERTUNG: 5

Kein Gameboy ohne den Klassiker: Optisch wurde der genialen Linienbastelei nur eine Prise Farbe verpaßt. Der traditionelle Spielablauf blieb gleich, dafür reizen neue Spielmodi und speicherbare Punktzahlen dank eingebauter Batterie zu immer neuen Versuchen. Wer das Original-„Tetris" nicht hat, kauft's sofort.

### Shanghai Pocket



WERTUNG: 5

Der entspannende Steineabbau entfaltet auch auf dem Gameboy Color ihren Reiz: Durch die Farbe lassen sich die Steinmotive etwas leichter unterscheiden, auf Wunsch werden auch andere Grafiksätze verwendet. Neben dem Solospiel darf auch der Linkmodus nicht fehlen. Denksportler greifen zu.

### Klax



WERTUNG: 4

Im Gegensatz zur ersten Gameboy-Umsetzung stellt die Neufassung das Spielfeld in der Originalansicht dar, büßt dadurch aber etwas an Übersichtlichkeit ein: Paßt Ihr nicht auf, verliert Ihr Eure Steuerplattform in der Steinelawine aus den Augen. Trotz dieses Mankos bleibt das Flair erhalten, „Klax"-Fans freut's.

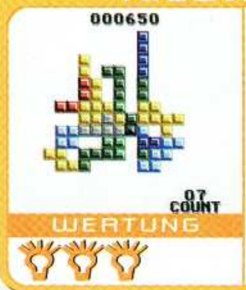
### Logical



WERTUNG: 3

Die C64-Knobelei wurde ohne Änderungen übernommen: Schaltet alle Gewinde aus, indem Ihr vier gleichfarbige Kugeln darin plaziert. Die einfache Grundidee wird durch die futzelige Grafik und in späteren Levels überladenen Spielflächen für gemütliche Spieler schnell chaotisch. Einen Blick ist „Logical" trotzdem Wert.

### Klustar



WERTUNG: 3

Wem „Tetris" zu simpel ist, der greift hier zu: Aus allen Richtungen fliegen Steine in die Mitte und verschwinden nur, wenn Ihr ein Quadrat daraus baut. Setzt Ihr einen Stein falsch an, geht im Handumdrehen Eure Bewegungsfreiheit verloren. Das interessante Prinzip verkommt so leider schnell zum Glücksspiel.

### Hexcite



WERTUNG: 3

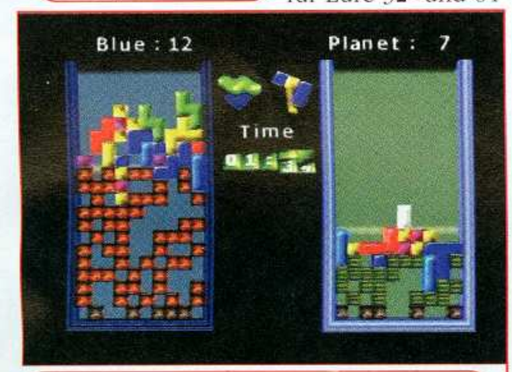
In einem Denkduell ohne Zeitdruck deckt Ihr mit einer Handvoll geometrischer Formen mehr vom Spielfeld ab als Euer Gegner. Spannung kommt nicht auf, statt dessen fühlt Ihr Euch an ein biederes Brettspiel erinnert. Die undurchschaubare Taktik des CPU-Mitspielers nervt etwas, gegen einen Freund macht's Spaß.

# Tetris forever...

**Playstation, Nintendo 64 oder doch lieber Gameboy Color? Wir werfen einen abschließenden Blick auf die Konsolen und wagen einen Blick in die Denkspiel-Zukunft.**

Die Zukunft für stationäre Knobelspieler sieht leider dürftig aus: Im Gegensatz zu anderen Genres profitieren Denkspiele nicht vom technischen Fortschritt – im Gegenteil. Je mehr Polygone Eure Konsole durch den 3D-Raum wirbeln kann, desto weniger Verkaufschancen hat nach Ansicht der Hersteller ein vergleichsweise einfaches Denk- oder Puzzlespiel. Deshalb erscheinen nur sporadisch Hits für Eure 32- und 64-Bit-Konsolen – der Gameboy Color als weit verbreitete 2D-Konsole hat hier klar die Nase vorn (siehe links). Daß beinahe die Hälfte aller angekündigten Denkspiele "Tetris" heißen, ernüchtert. Die Entwickler wagen sich kaum an neue Konzepte und reduzieren durch ihre Ideen-Armut das Genre bald nur noch auf die Klötzchen-Stapelei. Vielleicht kommt der Boom der Denkspiele, durch „Tetris" ausgelöst, jetzt wieder zur Ruhe – erinnern wir uns an "Quarth", "Klax" oder "Kula World" und hoffen, daß ein neuer Kracher das Genre wieder belebt...

"Kurushi Final": Endlich mit ersehntem Zweispieler-Modus.



Bei "The Next Tetris" achtet Ihr auf Farben ebenso wie auf Formen: So gelingen Euch vernichtende Combos im Zweispieler-Modus.



"The New Tetris" kommt für das Nintendo 64: Spielt in sieben Ländern und nervt Euren Gegner mit "Garbage"-Blöcken.


"The New Tetris": Hier der Marathon-Singlemodus.

## TETRIS EXTREM

Zehn tolle „Tetris"-Varianten, die demnächst erscheinen werden...

**Platz 10 Frogtris**
Stapelt die bei "Frogger" zermatschten Frösche – die Spielfeld-Röhre ist der Instant-Gartenkomposter.

**Platz 9 Tombtris**
Laßt Lara am oberen Bildrand Klötzchen sortieren und helft ihr, trotz ihrer großen Oberweite einen Fluchtweg zu finden.

**Platz 8 Granturistris**
Lustiges Getriebe-Puzzle mit Kolben, Zahnrädern und 1045 anderen Teilen: Bringt die Karosse zum Laufen!

**Platz 7 Multris**
Bis zu 526 Spieler schauen dank Online zugleich in die Röhre

**Platz 6 Resident Zombtris**
Ballert schnell die passenden Arme und Beine von den Körpern der oben vorbeiwackelnden Untoten

**Platz 5 Donktris**
Laßt als Kong verschiedene Fässer auf Marios plumpsen – bei jedem Treffer schreit der Klempner auf.

**Platz 4 Bastrls**
"Trinkt" als Mario Basler farblich zusammengehörige Weißbiergläser-Klötze in der richtigen Reihenfolge aus

**Platz 3 Castletris**
Helft Dracula, sein marodes Schloß per Ziegelwurf zu renovieren – unten stört ein peitschender Belmont.

**Platz 2 Turoktris**
Wehrt mit Pfeil und Bogen nach unten segelnde Dinos ab – und setzt die Klötzchen-Organe richtig zusammen.

**Platz 1 Bohltris**
Die ultimative Tetris-Version – selbst für Profis extrem schwer. Das Gemeine: Bei jedem Tetris-Vierer wird ein Sample eines "Modern Talking"-Klassikers abgespielt...

# Wer knobelt besser?

**Bei Denkspielen zählt der Spielwitz – Grafik und Sound sind nicht vorrangig. Deshalb vergleichen wir die Denk-Eignung beider Konsolen in kompakter Form.**

## PLAYSTATION
### BEGRENZTE AUSWAHL

Die anhaltende Knobelspiel-Knappheit bekommt auch die Playstation zu spüren – selbst wenn hier deutlich mehr Spiele erscheinen als für die Konsole nebenan. Insbesondere Sony selbst bemühte sich in der Vergangenheit, u.a. mit "Kurushi" oder "Kula World", innovative Knobeleien zu veröffentlichen. Hoffen wir, daß neben den jährlichen "Bust a Move"- und "Tetris"-Updates auch neue Konzepte nicht vergessen werden – auch wenn es im Moment anders aussieht.

## NINTENDO64
### DENKSPIEL-DÜRRE

Das N64 leidet unter der Modultechnik – und Denkspieler leiden mit. Denn im Gegensatz zu einer Playstation-CD kostet ein N64-Modul jede Menge Geld, und nur selten wagt es ein Hersteller, ein vermeintlich nicht ganz so erfolgreiches Tüftelspiel zu veröffentlichen. Aber Nintendo sieht's nicht so eng: Schließlich hat man ja mit dem Gameboy Color eine andere Konsole, die mit genügend Denkspielen versorgt wird. Für Nintendo-Fans gilt deshalb: "Der Gameboy macht's"!

## DREAMCAST
### TRÜBE AUSSICHTEN

Auch der Dreamcast hat im Moment wenig zum Tüfteln. Immerhin wurden mit "Puyo Puyo 4" und "Tetris 4D" bereits zwei Klassiker in Japan ordentlich auf 128-Bit portiert – wir hoffen auf einen baldigen Release auch hier in Deutschland. In näherer Zukunft droht allerdings die große Denkspiel-Flaute, denn weder Umsetzungen noch spektakuläre neue Denkspiele sind angekündigt. Genre-Fans sollten sich lieber nicht zuviel erwarten...



# Pocket News:

COLOR-ZUBEHÖR: Accessoire-Hersteller Interact bombardiert Game-Boy-Color-Besitzer mit umfangreichem Zubehör. Neben der Schutzhülle "Protector" (20 Mark) und der beleuchteten Lupe "Power Zoom" (25 Mark) sticht besonders das "Handy-Pak" (40 Mark, rechts) in's Auge. Der zusammenklappbare Aufsatz vereinigt Stereo-Lautsprecher, Lupe, Licht sowie Joystick und bietet luxuriösen Spielekomfort. Der "Power Grip" (20 Mark, links) versorgt Euer Handheld dagegen mit einem aufladbaren Akku, der hinten auf das Batteriefach gesteckt wird. Für eine lange Zugfahrt ist das Zubehör auf jeden Fall zu empfehlen, für die Hosentasche wird Nintendos Winzling nach dem Tuning jedoch zu groß.

GAME BOY ONLINE: Nintendo plant die Veröffentlichung eines Game-Boy-Zubehörs, mit dem japanische Kids ihre Spiele via Handy downloaden und anschließend spielen können. Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi fügte hinzu, daß alle herkömmlichen Game-Boy-Spiele über diesen Vertriebsweg bereitstehen werden. Laut Nachrichtensender Bloomberg ist dies die Reaktion auf die Tatsache, daß ein Großteil japanischer Handy-Besitzer unter 20 Jahren ist.

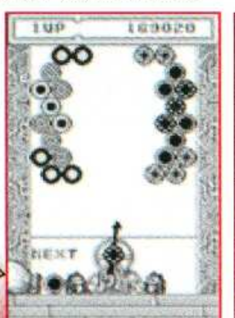


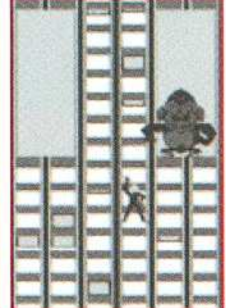
Wie beim Game Boy liegt den Spielen eine Plastikhülle bei (oben). Unten seht Ihr den Internet-Kit "Wondergate".



# Wunderbarer Wonderswan

Bandais Schwarz/weiß-Handheld hat sich in Japan bereits wenige Monate nach dem Release etabliert: Der LCD-Taschenspieler (100 Mark bei ArJay-Games, Tel. 0221/1607111) ist weitgehend ausverkauft, Banprestos Umsetzung der beliebten Strategiespielserie "Super Robot Wars" plazierte sich sofort in den japanischen Spiele-Charts. Der Wonderswan entstand ursprünglich aus der Partnerschaft zwischen Bandai und Koto Laboratory, der Firma des verstorbenen Game-Boy-Erfinders Gunpei Yokoi. Letztere half Bandai beim System-Design und beendete Yokois finales Projekt "Gun Pey", ein Puzzlespiel für den Wonderswan.





Oldiefans werden sich über die Arcade-Umsetzungen von "Puzzle Bobble" (Taito) und "Crazy Climber" (Nihon) freuen.

Den technischen Daten in MAN!AC 12/98 ist nur wenig hinzuzufügen: Das Display mit 224x144 Pixel (acht Graustufen) liegt in punkto Kontrast und Schärfe zwischen Game Boy und Game Boy Pocket. Bei flinkem Scrolling erscheint die Grafik etwas verwaschen. Die Module speichern bis zu 128 MBit Spieledaten, die auch für kurze FMV-Sequenzen (1 MBit pro Sekunde) genützt werden. Sämtliches Zubehör wie Linkkabel, Bandai-Kopfhörer, den Anglerradar "Fishing Utsumi" und das Wondergate stöpselt Ihr in die seitliche Schnittstelle; einen genormten Anschluß wie Klinkenstecker gibt es nicht. Mit dem Wondergate verbindet Ihr Euer Handheld mit dem Handy und nützt es so als WWW-Browser, Email-Manager und zum Downloaden von Minigames (32 KByte). Für massig Spiele sorgen namhafte Hersteller wie Namco ("Tekken Card Challenge"), Human ("Clock Tower"), Capcom ("Ghosts'n'Goblins"), Konami ("Beatmania") und Coconuts ("Let's go Fishing"). Rollenspiele von Square ("Chocobo No Dungeon") und Koei setzt Bandai selbst um. Ob der Schwan auch im Westen erscheint, ist noch ungewiß. *oe*





Links seht Ihr Capcoms "Pocket Fighter", Banprestos Strategiespiel "Super Robot War Compact" (rechts) plazierte sich sofort in den japanischen Top Ten.





Praktisch für Arcade-Umsetzungen: Den Wonderswan haltet Ihr entweder quer (Bild) oder hochkant.



SYSTEM Wonderswan
HERSTELLER Tomy
PREIS 80 Mark

## Toukon Retsuden

**Vermöbelt CPU-Wrestler oder per Link auch den Kumpel mit einem von sechs Japan-Catchern: Massig Moves, Spielmodi und die großen Kämpfer sorgen für motivierende Ringaction, nur im Sprint verwischt die Optik. Die präzise Steuerung und Schlag-Kollision lehrt manch Handheld-Catcher das Fürchten: Wrestlingfans greifen sofort zu.**



SYSTEM Game Boy Color
HERSTELLER Imagineer
PREIS 60 Mark

## Holy Magic Century

**Frechheit: Wer die Umsetzung des N64-Rollenspiels vermutet, wird enttäuscht. Dafür buddelt Ihr Euch als träger Zauberlehrling im "Mr. Do"-Stil durch 20 Levels, sammelt Diamanten, flüchtet vor Monstern und nützt herabfallende Kisten als gemeine Todesfalle. Leider könnt Ihr Euren winzigen Helden auf dem Bildschirm kaum erkennen.**



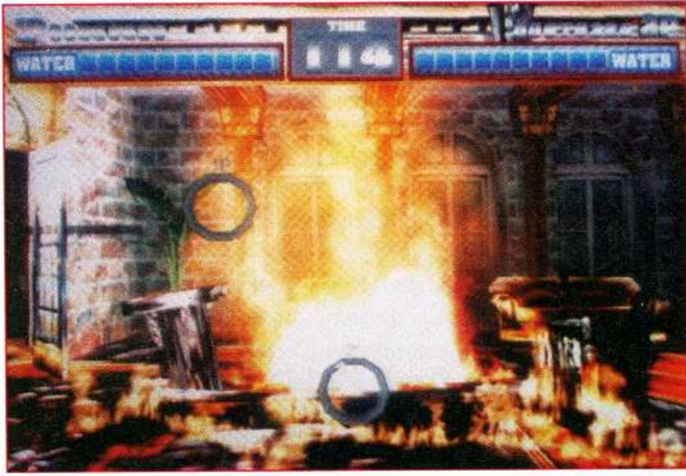
SYSTEM Game Boy Color
HERSTELLER Irem
PREIS 70 Mark

## R-Type DX

**Die eingefärbten Fassungen der ersten beiden "R-Type"-Episoden sowie die Deluxe-Variante auf einem Modul: Die höllisch schwere, aber immer faire Ballerei fasziniert wie am ersten Tag. Die gestochen scharfe Optik läßt Euch (im Gegensatz zu herkömmlichen Game-Boy-Versionen) jedes Projektil sofort erkennen: "R-Type DX" ist eindeutig die beste "Color"-Ballerei.**

HANDHELD

# Sega Private Show

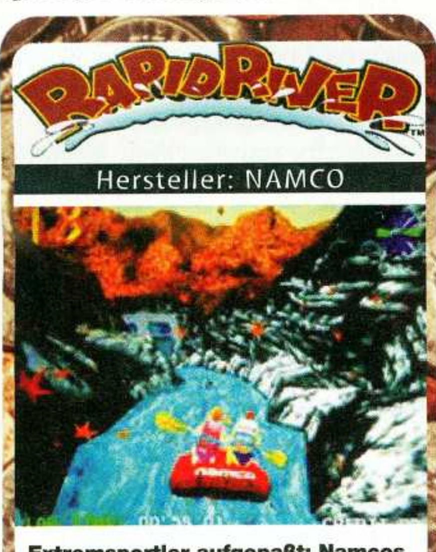

Ich will Feuerwehrmann werden! Die Kreise markieren die Richtung des Strahls. Zielt auf die Basis, um das Feuer schnell zu löschen.

Am 5. Mai 1999 fand in Kamata, Japan eine "Sega Private Show" statt, die von den verschiedenen AM-Entwicklungsabteilungen zur Präsentation ihrer neuesten Arcade-Entwicklungen genutzt wurde. Neben dem Show-Highlight "F355 Challenge" (siehe MAN!AC 8/99) stellten die Sega-Kreativen zwei weitere originelle Spielautomaten vor. So ist "Brave Firefighters" eine der ungewöhnlichsten Neuerscheinungen der letzten Jahre: Ihr übernehmt die Rolle eines Feuerwehrmanns, der zahlreiche Brandherde löschen muß. Mit einer großen Spritzdüse bewaffnet (siehe Bild unten) steht Ihr vor dem Monitor und zielt in Lightgun-Shooter-Manier auf die Flammen. Über einen Schalter regelt Ihr Wassermenge und Strahldicke – ähnlich einem Gartenschlauch. Für weiter entfernte Brände müßt Ihr den Strahl konzentrieren und den Wasserdurchlauf auf Maximum stellen; sind die Flammen in Eurer Nähe, hilft ein Zerstäuben des Wassers. Unterschiedliche Feuerarten sorgen für Abwechslung, da sie nur mit differenzierten Löschstrategien klein zu kriegen sind. "Ring Out 4x4" ist ein Action-Rennspiel, in dem ihr Eure Gegner samt Auto aus einer Kampfarena befördern müßt. Euer Crash-Vehikel kann vorwärts und rückwärts fahren sowie mit einem Extra-Button in die Feinde crashen. Dynamische, manchmal recht hektische Kamerazooms und -schwenks fangen das Geschehen ein. Bis zu vier Spieler dürfen sich in mehreren Arenen herumschubsen. *os*


Wir freuen uns schon auf eine Dreamcast-Umsetzung von "Brave Firefighters" inkl. Spritzen-Controller...



"Ring Out 4x4" läuft auf dem Naomi-Board. Eine authentische Dreamcast-Version wäre also kein Problem.




**Extremsportler aufgepaßt: Namcos "Rapid River" läßt Euch den Thrill des Wildwasserraftings hautnah erleben – Ertrinken ausgeschlossen. Nehmt Platz in einem orange-gelben Sitz paddelt Ihr vorbei an hungrigen Dinosauriern, fiesen Strudeln und tückischen Felsen. Über die eingebaute Hydraulik spürt Ihr Wellengang und Kollisionen bis in die Knochen. Erreicht Ihr heil drei verschiedene Zielpunkte, kommt Ihr in den Genuß eines Bonus-Levels. In Kabinen mit zwei Sitzen dürft Ihr mit einem Partner starten. Tretet Ihr im Duett an, ist Koordination gefragt: Wie in einem realen Ruderboot müßt Ihr die Paddelbewegungen synchron ausführen, um Euch nicht hilflos im Kreis zu drehen.**

## Arcade News:

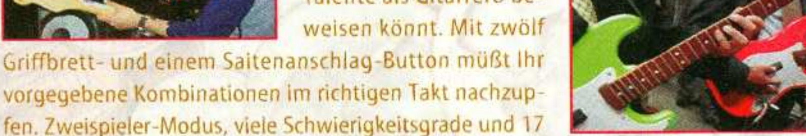


SAITENHIEBE: Musikspiele sind in Japan momentan der Renner. Neben Vorreiter Konami (u.a. mit "Guitar Freaks") engagiert sich jetzt auch Namco in diesem Marktsegment. "Guitar Jam" heißt der neue Automat, mit dem Ihr Eure Talente als Gitarrero beweisen könnt. Mit zwölf Griffbrett- und einem Saitenanschlag-Button müßt Ihr vorgegebene Kombinationen im richtigen Takt nachzupfen. Zweispieler-Modus, viele Schwierigkeitsgrade und 17 Tracks – von Rock bis Blues – locken Einsteiger wie Gitarren-Profis. "Guitar Jam" steht Ende des Sommers für ausgelassene Rock-Sessions in den Spielhallen bereit.



SCHIESSÜBUNG: Ebenfalls von Namco kommen diesen Sommer zwei neue Lightgun-Shooter in die Arcades. In "Quick & Crash" müßt Ihr in Western-Manier auf ein Signal hin Eure Waffe ziehen und ein Ziel so schnell wie möglich treffen. Die vergangene Zeit wird auf die Tausendstelsekunde genau gemessen und auf einem großen Display angezeigt. "Ohbakyuun" tritt in die Fußstapfen der "Point Blank"-Serie: In einem Geisterhaus ballert Ihr auf schwarze Katzen und niedliche Geister. Ein bis zwei Spieler dürfen in diesem Fun-Shooter ihre Zielgenauigkeit testen.





BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 •
86415 MERING DIGITAL AN: MANIACMAGA@AOL.COM

## Covers und Konsolen

Ich schreibe Euch aus zwei Gründen: Erstens ist mir aufgefallen, daß Euch noch niemand zu Euren grandiosen Titelmotiven gratuliert hat. Mir persönlich gefallen die Titelseiten der MAN!ACs 4/99 und 7/99 am besten. Ohne Übertreibung kann ich behaupten, daß kein Magazin im deutschsprachigen Raum auch nur annähernd so kreative und genial aufgemachte Covers bietet. Zweitens möchte ich meinen Senf zu den neuen 128-Bit-Konsolen dazugeben: Anfangs freute ich mich noch auf grandiose Grafiken und völlig neue Spielwelten, doch mittlerweile herrscht bei mir große Unsicherheit. Ich plante, mir den Dreamcast zu kaufen, da mich Spiele wie „Power Stone", „Metropolis SR" und „Soul Calibur" faszinieren. Jedoch habe ich auf Grund der Vorgeschichte von Sega (das Saturn-Debakel) Bedenken. Als Schüler kann ich es mir nicht leisten, eine Konsole für 500 Mark zu kaufen, die sich dann nicht durchsetzt. Außerdem kommt man sich in Europa als Kunde zweiter Klasse vor, da der Dreamcast bei uns wohl teurer als in Amerika sein wird, und wir ein langsameres Modem als unsere amerikanischen Kollegen bekommen.
Zum Thema Playstation 2 und Nintendo Dolphin: Eine 100 MHz höhere Taktfrequenz des Dolphin macht rein theoretisch einen Leistungsgewinn von „nur" 33% gegenüber der Playstation 2 aus. Zudem existiert der Dolphin bislang nur auf dem Papier, und die übrige Chiparchitektur ist ebenfalls wichtig. So hat das N64 zwar fast die dreifache Megahertz-Power der Playstation, ist deswegen aber nicht automatisch dreimal schneller. Daß der Hauptprozessor von IBM entwickelt wird, empfinde ich nicht als Vorteil, da die Chips auf dem PC-Sektor nicht unbedingt zu den schnellsten gehören. (...) Abschließend kann ich sagen, daß ich mir den Dreamcast nur kaufe, wenn genügend gute Spiele vorliegen, und daß ich mir diejenige Konsole zulege, mit der ich DVD-Filme abspielen kann. Im Zweifelsfall werde ich mich für Sony entscheiden, da ich die Abwärtskompatibilität schätze und ich mit meiner Playstation hundertprozentig zufrieden bin.

Michael Rottke

Besten Dank für das Lob – wir werden die Glückwünsche an unsere Art-Direktorin Andrea weitergeben. Deinen Zwiespalt bei der Wahl einer neuen Konsole können wir gut nachvollziehen, mit Deiner Schlußfolgerung hast Du jedoch ins Schwarze getroffen: Im Endeffekt zählen die Spiele, und nicht ausschließlich Prozessor-Leistung und Polygon-Counts. Daß der Dreamcast in Deutschland teurer als in den USA ist und zudem ein langsameres Modem bietet, empfinden wir ebenso als unfair. Mehr über den Deutschland-Start der Sega-Konsole lest Ihr übrigens in der nächsten MAN!AC.

## Formel-Phantasien

Als ich Euren Test zu „Racing Simulation 2" (bzw. „Monaco GP") las, das auf Grund fehlender Formel-1-Lizenz weniger Spielspaß einheimste, kam mir eine Idee: Warum nicht ein Formel-3000-Rennspiel? Die Formel 3000 ist im Aufwind, und viele der jetzigen F1-Stars waren mal in der F3000, wie z.B. Ralf Schumacher, Alesi oder Coulthard. Nicht zuletzt fightet im Moment Nick Heidfeld im West/McLaren-Team um den Titel. Die F3000 kostet bestimmt weniger Lizenzgebühren als die Formel 1. So hätte man authentische Teams und Strecken; denn es stimmt leider schon, daß ein lizenzloses Rennen den Spielspaß trübt. Lieber ein originales F3000-Spektakel als ein F1-Spiel mit „Darin Mill" im „Team One".

Mikel Gautschi, Zürich

Kleiner Einspruch: Klar tragen Original-Fahrer und -Strecken zum Ambiente bei, dennoch kann ein „frei erfundenes" Rennspiel theoretisch die MAN!AC-Höchstwertung einheimsen. Noch wichtiger als das authentische Drumherum sind Grafik, Steuerung und Features. Nichtsdestotrotz halten wir Deine Idee für interessant: Zumindest in Deutschland würde ein F3000-Rennspiel große Beachtung finden. Ob allerdings unsere europäischen Nachbarn und die Amis eine Fahrsimulation mit den „kleinen Brüdern" der F1-Autos gutheißen, ist fraglich.

## Forsche Vorschläge

An Eurer Zeitschrift gibt es im Großen und Ganzen nichts zu meckern. Aber da Euch Verbesserungsvorschläge sicherlich mehr nützen als bloße Sympathiebekundungen, möchte ich doch auf drei Sachen eingehen, die mich etwas stören.
1. Ich halte es für überflüssig, in jedem Heft eine acht- bis zehnseitige Komplettlösung inklusive Karten und anderem Schnickschnack einzubauen (z.B. „Tomb Raider"). Meiner Meinung nach reicht es aus, für betreffende Spiele Cheats für „Unendliche Energie" o.ä. abzudrucken und lediglich den Lösungsweg für besonders schwere Levels detailliert zu beschreiben. Die frei gewordenen Seiten könntet Ihr zur Ausweitung der Arcade-Rubrik nutzen.

Im Vergleich zu anderen Magazinen verwenden wir eh schon relativ wenig Platz für Tips. Unser Schwerpunkt sind und bleiben kurze und knackige Tips, jedoch wollen wir zu wichtigen Spielen auch ausführliche Lösungen anbieten – alle Umfragen belegen, daß dies im Interesse der meisten Leser ist. Dagegen stehst Du mit Deinem Wunsch nach mehr Platz für die Arcade-Rubrik (fast) alleine da: Mehr als ein bis zwei Seiten würden uns viele MAN!AC-Fans als Platzverschwendung auslegen.

2. Die Second-Hand-Abteilung ist ebenfalls unsinnig. Immerhin gibt es ja Second-Hand-Versände und -Läden für Videospiele. Und das Internet ist auch noch da.

Das sehen wir ganz anders: Erstens hat nicht jeder einen Internet-Anschluß, und zweitens ist unsere Second-Hand-Rubrik wesentlich vielfältiger sortiert als ein Gebrauchtspieleladen – und davon gibt's zudem nicht besonders viele.

3. Ich würde mich freuen, wenn Ihr bei PAL-Spielen im Wertungskasten an das „D" für deutsche Texte und Sprache noch eine Bewertung von 1 bis 10 anfügen würdet, welche Auskunft über die Qualität der Übersetzung gibt. In diesem Zusammenhang wäre es nützlich anzugeben, ob man englische Texte und Sprachausgabe einstellen kann. Wenn ich nämlich weiß, daß bei einem deutschen PAL-Spiel nur eine verkorkste Übersetzung vorhanden ist, würde ich mir eher die englische PAL-Fassung kaufen. Bisher konnte ich Euren Tests leider nur selten entnehmen, wieviel Mühe sich Programmierer mit der Übersetzung gegeben haben.

Ron Bahre

Interessante Idee: Zumindest werden wir uns in Zukunft bemühen, im Text auf die theoretische Anwahl der Original-Sprache/Texte hinzuweisen. Eine Benotung für die deutsche Übersetzung fällt uns dagegen schwer, da wir von den Herstellern oft

### UPDATES & ERRATA

**UPDATE:** In der letzten MAN!AC hatten wir „A Bug's Life" für das N64 getestet. Leider hat sich nun herausgestellt, daß das Spiel erst Januar 2000 in Deutschland erscheint.
**MEA CULPA:** Der neue Namco-Prügler „Tekken Tag Tournament" basiert als Arcade-Version nicht auf der System-16-, sondern auf der System-12-Hardware. Eine Umsetzung für die Playstation ist für den Winter 1999/2000 angekündigt. „Tekken 4" wiederum soll für die Next-Generation-Playstation erscheinen.
**UPDATE:** Unter den ersten Deutschland-Veröffentlichungen für den Dreamcast wird auch Activisions „Vigilante 8"-Adaption sein. Geplanter Termin: Mitte Oktober.




Vorabversionen zum Test erhalten, die zwar prinzipiell fertig sind, aber sprachlich noch überarbeitet werden. Da wir Euch möglichst aktuell über ein Spiel berichten wollen, lassen wir uns in den meisten Fällen darauf ein – sofern das eigentliche Spiel soweit fortgeschritten ist, daß es eine seriöse Bewertung zuläßt. Wir könnten bestenfalls ein oder zwei Ausgaben später kurz auf die finale Verkaufsversion eingehen und über „seltsame" Eindeutschungen berichten. Bei PAL-Tests, denen bereits die absolut finale Fassung zugrundeliegt, werden wir dagegen im Text verstärkt die Qualität der Synchronisation analysieren.

## Punkte-Paradies

Singend: „So schön, schön war die Zeit"... als man nur verbissen um Punkte kämpfte. Bei den meisten aktuellen Spielen muß man 50 Stunden und mehr investieren, um sie durchzuspielen. Da dies in einem Stück nur bei absolut Wahnsinnigen möglich ist, bleibt einem nichts anderes übrig, den Spielstand auf Memory-Card, Festplatte etc. zu speichern. Meiner Meinung nach geht dabei ein Großteil der Motivation flöten. Spielfilme schaut man sich doch auch nicht häppchenweise an. Ich verstehe nicht, warum sich mit verbesserter Technik auch das Spieldesign so grundlegend ändern mußte. Nichts gegen „Zelda", „Metal Gear Solid" oder die „FF"-Serie, doch wo sind die „Quickies für zwischendurch" geblieben? „R-Type Delta" ist die rühmliche Ausnahme: Bombast-Grafik, aber Old-School-Design...und eine Highscore-Liste.
Auch wenn Irem damit wirtschaftlich komplett auf die Klappe geflogen sein dürfte, meine ich, daß die Langzeitmotivation eines solchen Arcade-like-Spiels größer ist als bei aufwendigen Action-Adventures. Hat man „MGS" etc. erst einmal durchgespielt, war's das in den meisten Fällen. Bei „Bomb Jack" anno 1984 versuche ich aber händeringend, endlich die Eine-Million-Punktemarke zu knacken, was die absolute Spielzeit mittlerweile höher geschraubt hat als bei „Gran Turismo". Apropos Rennspiele: Diese sind die einzige Bastion der Arcade-Freaks: Seien es Time-Trials bei „Wave Race" oder Rallies bei „Colin McRae": Hochgradig motiviert hocke ich schweißgetränkt vor dem Bildschirm, um meine (bzw. anderer Leute) Bestzeiten zu schlagen...
Was mir sonst noch auffiel: Die meisten missionsbasierenden Spiele erlauben es nach dem Speichern nicht, bereits absolvierte Aufträge noch einmal zu bestreiten („Driver"). Rühmliche Ausnahme: „Silber Nase" (N64, Indexquatsch zwingt mich zur Umbenennung!). Was mich bei der ganzen Problematik stutzig macht: Emulatoren wie MAME, Rage, M72 oder auch ZSNES erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Das Seltsame daran ist, daß diese (C++ basierten) Programme nur auf wirklich schnellen PCs flüssig laufen; sprich, daß die jeweiligen User auch genauso gut (technisch und spielerisch) „anspruchsvollere" PC-Games zocken könnten...
Ich für meinen Teil begrüße Spiele wie „R-Type Delta" oder „Expendable", da ich 15 Minuten vor dem Schlafengehen lieber versuche, meinen „Frogger"- oder „Bank Panic"-Highscore zu schlagen als mich wieder in einen vor Tagen gespeicherten „MGS"-Spielstand hineinzudenken...

Julian Marek, Hannover

## Versand-Versagen

Ich habe mir vor einer Woche bei einem Videospielversand ein N64-Modul (PAL-Version) für mein japanisches Nintendo 64 gekauft. Obwohl mir nach Anfrage zugesichert wurde, daß dieses Spiel über meinen Adapter laufen würde, funktioniert es nicht. Ich habe den Versand noch am selben Tag damit konfrontiert: Allerdings lehnte es dieser ab, das Spiel zurückzunehmen und bestritt, mir jemals diese Zusage bzgl. der Adapter-Kompatibilität gemacht zu haben. Jetzt habe ich ein unbrauchbares, 140-Mark-Modul vor meinem Nintendo 64 liegen. Was kann ich unternehmen, um auf solche schwarzen Schafe nicht nochmal hereinzufallen?

Hennig, Eckernförde

Die erste Konsequenz ist natürlich, bei diesem Händler in Zukunft nicht mehr einzukaufen und auch Freunde und Bekannte vor den Machenschaften zu warnen. Sieht man sich die Vielzahl der Videospielversender an, ist es verwunderlich, daß jemand seine Kundschaft trotz Konkurrenzdruck derart unfair behandelt. Eine rechtliche Handhabe gegen diese Firma dürfte leider nicht gegeben sein, da es nach Deiner Schilderung keine Zeugen für eine telefonische Kompatibilitätszusage gibt.
In Zukunft solltest Du bei heiklen Fällen so verfahren, daß Deine Bestellung nicht via Telefon, sondern via Fax erfolgt. Und zwar mit dem Zusatz „Hiermit bestelle ich Spiel xx unter der Voraussetzung, daß es mit dem Importadapter xx einwandfrei auf einem japanischen Nintendo 64 läuft." Sollten nach der Lieferung dennoch Probleme auftreten, hilft Dir dieses Schriftstück sicher weiter.
Welche Erfahrungen haben andere Leser mit Versandhändlern gemacht? Ist der Kundenservice in letzter Zeit eher besser oder schlechter geworden? Wenn Ihr ähnlich traurige Fälle wie Hennig zu berichten habt oder positive Erfahrungen mit uns teilen wollt, dann schreibt uns doch kurz den jeweiligen Vorfall. Wir werden die Zuschriften sichten und in einer der nächsten Ausgaben über das Fachhändler-Verhalten berichten.


## Impressum

**Chefredakteur:** Martin Gaksch (mg), viSdP
**Leitender Redakteur:** Stephan Freundorfer (sf)
**Redaktion:** Tobias Hartlehnert (th), Oliver Schultes (os), Thomas Szedlak (ts)
**Freie Mitarbeiter:** Oliver Ehrle (oe), Ulrich Steppberger (us), Nicolas di Costanzo (nc)

**Redaktion (keine Tips&Tricks-Hotline)**
**Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17**
**www.maniac-online.de**

**Abo-Service (keine Nachbestellungen)**
**Telefon (089) 85709145 / Telefax (089) 85709131**
**e-Mail:** panadress@compuserve.com (Betreff: MAN!AC)

**Layout & Titelgestaltung:** Andrea Danzer
**Titelmotiv:** "Dino Crisis" © Capcom
**Produktion:** Andreas Knauf
**Anzeigenleitung & -disposition:** Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
**Anzeigenvertretung:** Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

**Erscheinungsweise:** monatlich

**Nachbestell-Service:** Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 DM/Heft). Bitte beachten Sie das entsprechende Coupon im Heft.

**Vertrieb Handel:** MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
**Lithographie:** Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
**Druck:** Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)





Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. IVW

**Verschiedene Playstation-Testmuster von Softcom, Tel. (0231) 4440788 und Megastar, Tel. (07761) 59953**


## Inserenten





Keine einzige „Suche"-Anzeige für Nintendo-Hardware oder -Spiele hat mich diesen Monat erreicht, dafür frohlocken potentielle Käufer: So viele US-N64 zu günstigen Preisen wie diesmal wurden noch nie angeboten. Ansonsten kämpfe ich gelegentlich mit faszinierenden Verpackungsweisen Eurer Coupons: Ein normaler Umschlag reicht im Regelfall aus, um Eure Anzeigen sicher nach Mering zu schaffen. Euer Ulrich

# SUCHE

## SEGA

Suche **Sega Dreamcast-Spiele**: Sega Rally2, Godzilla Generations, July, Get Bass mit Angelcontroller, Super Speed Racing. Verkaufe Playstation-Spiele: WCW/nWo Thunder, Test Drive5, Warhammer1+2, jedes 50 DM.
Tel. 0173/4011648

Kaufe Konsolen und Spiele von Sega Mega Drive, Saturn und Dreamcast.
Tel. 0177/3696980

Kaufe **Warcraft2**, nur 100% in Ordnung, Preis nach Vereinbarung.
Tel. 03693/890267 (ab 19 Uhr)

Shining the Holy Arc, Warcraft2, Resident Evil, Virtua Fighter2, Dark Savior, Shining Force3, Gunshooter + Gun, Panzer Dragoon Saga.
Tel. 0173/9105692

Suche **Deep Fear** für Sega Saturn, zahle bis zu 60 DM.
Tel. 0331/972817

Suche **Sega Saturn** + MPEG-Karte günstig! Verkaufe Dreamcast + 6 Spiele + 2 Pads + VMS + RGB-Kabel für 1000 DM. Mega Drive + 5 Spiele 80 DM. Super Nintendo + 2 Spiele 75 DM. Suche auch günstig 3DO und Jaguar.
Tel./Fax. 05561/982042
(Thomas, ab 16:30 Uhr)

## PLAYSTATION

Suche zuverlässige Tauschpartner für aktuelle Playstationspiele. Habe und suche neue PAL-Spiele, keine Importe.
Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Suche **Sony Playstation** mit kompletter Sammlung + Neuheiten. Suche auch Konsolen + Sammlungen anderer Systeme (Super Nintendo, Game Boy usw.). Suche ganz besonders: SimCity2000 + Theme Park für Playstation.
Tel. 0641/970436 (Moni)

Final Fantasy Tactics (us), Tactics Ogre, Thunderforce5, R-Type, Einhänder, evtl. Tausch gegen Saga Frontier, Kartia, Wild Arms (alle Import mit Lösung) oder gegen Mega-Drive-Klassiker wie New Zealand Story, Aleste u.a.
Tel. 0365/7314605
(Jörg, ab 21 Uhr)

Suche: Xenogears, Saga Frontier, Tales of Destiny, Final Fantasy Tactics, Persona, Beyond the Beyond, Lunar, Grandia, Parasite Eve für Playstation (nur US-Versionen).
Tel. 0511/421571 (Holger)

Suche Tomb Raider3 und Metal Slug für Playstation. Verkaufe oder tausche Forsaken (neu), NHL99, Resident Evil, Real Bout Fatal Fury, Cool Boarders2, Tekken2.
Tel. 07552/6753 (Pascal, ab 18 Uhr)

Suche **Importspiele** (USA/Japan), z.B. Silent Hill, Resident Evil3 usw., zahle gut.
Tel. 02661/40739

Suche **Playstation-Spiele** X-Com: Enemy Unknown und Panzer General.
Tel. 0906/9579 (Ralf, ab 17 Uhr)

Suche **Jonah Lomu Rugby** für Sony Playstation, zahle Neupreis 110 DM.
Tel. 04121/82070

Suche Playstation-Spiel **ESPN Extreme Games** (allererster Teil der Serie), Preis nach Vereinbarung.
Tel. 04321/699166 (ab 19 Uhr)

Suche für PSX **The Raiden Project**.
Tel. 07541/6371

## EXOTEN

Suche **Neo-Geo-Modul**-Sammlungen. Suche außerdem eine PC-Engine-Sammlung oder Konsole (weiß im Koffer mit CD bevorzugt). Suche PC-Engine GT Handheld mit Spielen. Bitte alles anbieten! Verkaufe Neo Geo Module.
Tel. 08431/41991

**Neo Geo Modul und CD-Geräte**, zahle gut. Suche auch ganze Sammlungen für Neo Geo, Master System, NES, Mega Drive. Verkaufe neue Neo Geo Modul-Spiele, z.B. Metal Slug2 VB.
Tel. 0171/6751597 (ab 18 Uhr)

Kaufe **MAK-Konsole + Platinen**. Suche auch Gal's Panic1-3, City Connection, Super Shanghai, Toki; Elevator Action, Vigilante usw.
Tel. 069/4691015 (auch AB)

Castlevania für japanischen X68000-Computer. Gibt es in Deutschland Fans des **X68000** mit Hinweisen zu diesem System. Quellen, Bedienung usw., bitte meldet Euch!
Tel. 0172/2740447

Codemasters hat seit jeher ein Faible für ur-britische Traditionen: 1997 erschien mit "Jonah Lomu Rugby" die einzige Playstation-Simulation der Rowdy-Sportart. In Deutschland wurde der Titel aufgrund kaum vorhandener Erfolgschancen nicht veröffentlicht, in Großbritannien war die Fachpresse einhellig begeistert. Wer's noch seltsamer liebt, besorgt sich "Brian Lara Cricket" – ebenfalls von Codemasters.

## SONSTIGES

Suche **Telespiele jeglicher Art** und auch Konsolen Nintendo64, Super Nintendo, Game Boy, Playstation, Sega, alles anbieten, Preis nach Vereinbarung.
Tel. 069/1866697 o. 069/835070

Suche **Wonderswan**, Neo Geo Pocket Color, Game Gear, Lynx, Game Boy Color bzw. verkaufe oder tausche. Suche, verkaufe oder tausche auch Playstation oder Neo Geo CD Spiele und Geräte. Mega Drive + 9 Spiele 150 DM oder Tausch.
Tel. 08251/3217 (Markus)

Saturn, Game Boy, Lynx, alles anbieten: Spiele, Zubehör...
Fax. 02355/401751,
eMail: fok@ireland.com

Suche **Club-Nintendo-Hefte** von Ausgabe 6/88 (noch „Play Nintendo") bis Ausgabe 4/91 in gutem Zustand! Ich zahle 15 bis 150 DM für ein Heft.
Sven Schröter, Hugo-Haase-Str. 5, 06536 Rossla

Suche für **Projekt im Bereich 3D-Animation/Videokunst** Mitschnitte von 2D-Shootern (Last Resort, R-Type, Thunderforce etc.). Details auf Anfrage.
Lutz Albrecht, Am Ring 1c, 04564 Böhlen, Tel. 034206/72489

Suche Nintendo64, Jaguar, Lynx, 3DO-Spiele, tausche oder verkaufe. Speziell: Top Gear Overdrive, V-Rally, B-Adventure, Breakout2000, Worms, Flashpoint, Myst u.a., einfach alles anbieten.
Tel. 07762/3646 (13-21 Uhr)

# VERKAUFE

## NINTENDO

Verkaufe mehrere **Gunhazard** Module für je 150 DM. Wer den Front Mission-Nachfolger haben will, kann auch Tauschmaterial anbieten (Mega Drive & Super Nintendo, nur jap. Spiele).
Tel. 0221/3602203
(Minakata Moriya)

**Nintendo64 (jap)** mit S-VHS-Kabel, 4 Joypads, 2 Memory Cards, Rumble Pak + 7 us/jap. Spiele (Super Mario64, Diddy Kong Racing, 2 Ego-Shooter, Wave Race, Mario Kart, Zelda64) nur komplett 650 DM. Tel. 08158/928903

Verkaufe **Nintendo64 mit 7 Spielen**, z.B. Ego-Shooter, 2 Controller, Rumble Pak und Memory Card für 430 DM.
Tel. 089/7607172 (Mark)

Neuwertiges **Nintendo64 + 12 Spiele** für 590 DM zu verkaufen + 2 Controller + Rumble Pak.
Tel. 0941/22847 (Tobias)

**Nintendo64** + 2 Controller + 4 Meg Memory Card + Rumble Pak + Expansion Pak + 13 Spiele (Zelda, F-Zero X, Int. Superstar Soccer98, NHL99, NFL Quarterback Club99, Lylat Wars usw.) VHB 800 DM nur komplett.
Tel. 06232/90031 (Mo-Fr ab 18 Uhr)

Turok2 (engl. PAL) 105 DM, Extreme-G 70 DM, 1080° Snowboarding 80 DM, Top Gear Overdrive 70 DM, Body Harvest 70 DM, Forsaken 70 DM, Top Gear Rally 60 DM, Fighters Destiny 60 DM, alles PAL.
Tel. 07152/927288 (Michi)

Verkaufe **Nintendo64 (US-Version)** + 4 Pads + Memory Card + Rumble Pak + 10 Spiele (alle US), nur komplett abzugeben, VHB 590 DM.
Tel. 08151/277068
(am besten Mo-Fr 13-14 Uhr)

Verkaufe **Final Fantasy3 (US-Version)** in perfektem Zustand und komplett gegen Gebot!
Tel./Fax. 0841/9312847,
Handy: 0172/6415864

**Nintendo64 (us)**, RGB-Umbau, 1A-Bild, Super Mario 64 (us) 350 DM, Wave Race (us) 50 DM, Turok (us) 50 DM.
Tel. 05132/53209 (Thomas)

**Nintendo64 (jap/us)** + 3 Controller + Spannungswandler + RGB-Umbau + PAL-Adapter + Rumble Paks + Spiele (Zelda64, Turok2, Diddy Kong Racing, Extreme-G, Super Mario64) + Speichererweiterung (alles us) für 400 DM.
Tel. 09281/701865 (Alex)

**Nintendo64** mit Pilotwings und F1 World Grand Prix für 150 DM.
Tel. 030/4046614 (ab 18 Uhr)

**Nintendo64 + 2 Spiele**: Super Mario64 + 1080° Snowboarding mit 2 Controllern und Rumble Pak, alles in Neuzustand, Preis VB 300 DM.
Bejamin Dieterich, Gartenstr. 155, 71540 Murrhardt,
Tel. 07192/900225 (Benni)

Wow! Verkaufe **Nintendo64-Konsole (us)** + 2 Controller + 7 Module (Int. Superestar Soccer, Turok, Ego-Shooter, Wave Race64, Bomberman64, Starfox, alle Import), Speichermodul, Programmadapter für 180 DM. Super Nintendo + Star Wars1-3 60 DM.
Tel. 07142/52520

**Super Nintendo**: Final Fantasy 3, Chrono Trigger, Shadowrun, Breath of Fire2, Earthbound, Lufia, Mystical Ninja, Earthworm Jim, Yoshi's Island, Konsole, Importadapter, alles gegen Gebot.
Tel. 030/7514797 (Sebastian)

**Nintendo64** + 1 Controller (neu) + 4 MB Expansion Pak + 2 Rumble Paks + SVHS- und RGB-Kabel + 2 Memory Cards + Game Buster + Turok1+2 (uncut englische PAL) + Castlevania für FP 555 DM.
Tel. 0340/8825696 (Karsten)

## SEGA

Verkaufe **Saturn** mit 1 Controller + Virtua Fighter Remix für 90 DM, außerdem Goemon1 (Nintendo64) für 40 DM.
Tel. 06163/912154

Verkaufe: **Game Gear + 4 Spiele** (in gutem Zustand) + Adapter oder tausche gegen Game Boy Color und 4 Spiele, verkaufe noch GTA + GTA London, Crash Bandicoot1+3 und auch NES-Spiele mit Verpackung. Tel. 02238/82007

Verkaufe und tausche **Dreamcast-Spiele**, suche z.B. Tokyo Highway Battle, Dynamite Deka2, Power Stone, Soul Calibur, Marvel vs. Capcom, KOF, Code Veronica, Expandable, Under cover, Street Fighter, Dead or Alive. Tel. 0621/28987

Verkaufe für **Dreamcast** Expendable. Tel. 0731/713323

**Saturn mit über 20 Spielen** (u.a. Virtua Fighter2, Exhumed, Tomb Raider), 2 Pads, 2 V-Sticks + Virtua Gun (mit Spiel), VB 750 DM oder Tausch gegen Playstation + Spiele. Tel. 05121/511806

Verkaufe diverse **Sega Dreamcast-Spiele** und Playstation-Spiele, z.B. Final Fantasy8 etc., einfach nachfragen und Liste anfordern. Tel. 0173/2175572 (14-22 Uhr), 0172/4230644 (10-22 Uhr)

## PLAYSTATION

Verkaufe **Playstation mit 10 Top-Spielen** (Metal Gear Solid, Horrorspiel, Gran Turismo, Tekken3, Ridge Racer4, Tomb Raider2 (us) usw.). Alles originalverpackt und in Topzustand. Tel. 030/7745914

Verkaufe Tomb Raider2 40 DM, Tomb Raider3 55 DM, A-Train4 35 DM. Alles zusammen 15 DM, tausche auch gegen NBA Live99 oder FIFA99. Tel. 06164/3819 (Gregor, ab 15 Uhr)

**Playstation** + 2 Pads + Memory Card + Linkkabel + 6 Demos + 5 Spiele (wie z.B. Command & Conquer, Ace Combat2 etc.), komplett für 350 DM. Tel. 05673/1729 (ab 16 Uhr)

Verkaufe **14 PAL-Spiele** (z.B. Metal Gear Solid, Need for Speed4, Apocalypse), Preis nach Vereinbarung. Tel. 09184/789 (Peter)

Verkaufe Everybody's Golf + Constructor für zusammen 60 DM zzgl. Nachnahme, nur komplett. Tel. 04932/81930 (ab 19 Uhr)

Wild9, Moto Racer2, Blaze & Blade, Wild Arms, Vigilante8; alle 45 DM (PAL),Verkaufe Metal Gear Solid-Lösungsbuch für 10 DM und Metal Gear Solid für 60 DM, beides Top-Zustand. Ramon Hutter, Gemeindehausstr. 14, CD-8254 Basadingen

Verkaufe **Dreamcast mit Spielen**, Saturn mit Spielen, Playstation-Spiele Suikoden, Blaze & Blade, Warcraft2, Persona, Legacy of Kain, Excalibur, Das Grab des Pharao. Tel. 08669/900870

Silent Hill (us, neu) 110 DM, Actionspiel (jp) 40 DM, Nightmare Creatures (us) 40 DM, Syphon Filter (us) 110 DM. Thomas Frisch, Mühlweg 8, 92421 Schwandorf

**Multinorm-Playstation** + Dual Shock + Digi-Pad + 2 Memory Cards + 15 PAL/NTSC-Spiele, z.B. Xenogears, Parasite Eve, Brave Fencer Musashi, Final Fantasy7 für VHB 850 DM (NP 1750 DM), nur komplett abzugeben. Tel. 02166/949972 (Ben, ab 20 Uhr)

Dead or Alive 40 DM, Medievil 40 DM, Ridge Racer Type4 60 DM, Formel1 98 40 DM, Ego-Shooter 20 DM, John Madden NFL98 15 DM oder zusammen für 150 DM + Porto. Tel. 0421/3761473

Racing Simulation2, Metal Gear Solid für je 60 DM, WCW/NWO Thunder für 50 DM, Formel1 für 20 DM. Racing Simulation2 kaum benutzt und Need for Speed4 kaum benutzt für 80 DM. Gordian Ezazi, Pfarrer-Kentemmich-Platz 2, 53480 Troisdorf, Tel. 02241/74592

**Music** DJ-Programm für Playstation, Original-CD für 30 DM inklusive Versandgebühren (statt 90 DM), G-Darius für Playstation für 25 DM inklusive Versandgebühren, alles Original. Tel. 0172/8018112 (ab 20 Uhr)

**Playstation-Spiele:** Wild9 45 DM, Metal Gear Solid 60 DM, Alien Trilogy 20 DM, Tomb Raider1 5 DM, Tomb Raider2 15 DM, Tomb Raider3 50 DM. Christian Schmitt, Rabennest 25, 36163 Poppenhausen, Tel. 06658/449

Alundra (jap), Azure Dreams (us), Castlevania (us), Dead or Alive (us), Falcat1 (jap), Mega Man8 (us), Metal Gear Solid (us), Raystorm (jap), Reverthion (jap), Tactics Ogre (jap), Tekken3 (jap) etc. je 85 DM, alles inkl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe **Sony Playstation (PAL)**, Final Fantasy7, Battle Arena Toshinden, NBA Live98 und weitere Spiele (alle PAL) zu günstigen Preisen (zzgl. Nachnahme). Tel. 05325/4347, eMail: michael.kutschka@gmx.de

Xenogears, Breath of Fire3, Metal Gear Solid, Final Fantasy7, Alundra, Soul Blade. Suche: X-Com, Parasite Eve, Ego-Shooter, Actionspiel. Tel. 08341/2261 (Daniel, 15-17 Uhr)

Verkaufe Blood Omen: Legacy of Kain 60 DM, Assault Rigs 30 DM, Soul Blade 40 DM, Adidas Power Soccer 30 DM, Abe's Oddysse 45 DM, Final Fantasy7 70 DM, Baphomets Fluch 40 DM per Nachnahme zu verkaufen. Tel. 0043/551/32723

## EXOTEN

**Spiele VCS2600:** Fatal Run, Jungle Hunt, Phoenix, Vanguard zusammen 85 DM, Supervision: Alien, Challenger Tank, Hash Blocks, Linear Racing, P52 Sea Battle zusammen 85 DM, alles inkl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

**MSX-Computer** von Sony mit 2. Laufwerk, Drucker, Bücher, Maus, Module, Disketten und Spiele, z.B. Metal Gear und Solid Snake gab es schon auf MSX, 300 DM. Tel. 02325/976590



"R-Type 3" (Bild) auf dem SNES war 1994 das letzte große Produkt der Shooter-Schmiede Irem, bevor sie in Konkurs ging und erst dieses Jahr mit "R-Type Delta" auf der Playstation ein Comeback feierte. Im Gegensatz zum verunglückten Vorgänger "Super R-Type" (1991) überzeugte der dritte Teil mit beeindruckender Grafik. Für Nostalgiker wurden extra einige Endgegner aus dem klassischen Automaten-Duo (1987/89) übernommen.

**Neo Geo Module** Homesystem: Nam1975 150 DM, 3 Count Bount, Magician Lord je 60 DM, alle US mit OVP und Anleitung. Tel. 0234/358232

Kaufe, tausche, verkaufe Neo Geo CD, Geräte und Spiele. Verkaufe z.B. Art of Fighting, Sengoku, Fatal Fury3, Ninja Commando, Mut. Nation usw. Suche z.B. Robo Army, Metal Slug1+2, AoF2+3, Samurai Shodown4 usw, zahle gut. Tel. 0177/5979186 o. 09721/61938 (Stefan)

**Kids Gear** von Sega mit drei Virtua-Fighter-Spielen 350 DM. Pasogo-Handheld von Koei mit drei Spielen und AC, alles neuwertig 350 DM. Viele Spiele für Super Famicom, PC-Engine, Restposten, andere. Tel. 0211/2550313

**PC-Engine Rollenspiele (us):** Dragon Slayer, Exile, Neutopia je 80 DM. Mega Drive: Traysia 85 DM, Warsong 150 DM. Mega-CD: Snatcher 75 DM. Playstation: Ogre Battle 70 DM u.a. Tausche/kaufe auch Super Nintendo und Saturn. Tel. 038847/49247 (abends)

## OLDIES

Sammlerstück: **CBS Colecovision** (1981) + Ausbaumodul + Trackball Controller + 2 Rocky Boxing Controller + 32 Spiele (z.B. Donkey Kong, Zaxxon, Pitfall) nur komplett 1600 DM. Tel. 030/7852147 (Andy)

## SONSTIGES

Verkaufe Spiele und Zubehör für: Mega Drive, Mega-CD, 32X, Master System, Super Nintendo, NES, Nintendo64, Playstation, 3DO, Jaguar etc., Colecovision 85 DM, Sony MSX 85 DM, Dreamcast Godzilla 95 DM, Sonic Adventures 100 DM inkl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

Diverse **Spiele-Magazine** abzugeben (MAN!AC, play Playstation etc.) Liste mit Rückporto und Stichwort Spielehefte anfordern bei: Peter B. Zink, Mannheimer Str. 91, 68519 Viernheim

Ihr wollt die ganze Welt der Videospiele auf Eurem **Handy-Display**? Kein Problem! Einfach mit dem D2-Handy die 0172/227700 anrufen, die 900 eingeben und dann die 90005158! Preis: Wie Versand einer SMS

Verkaufe **Metal Gear Solid-Figuren** von McFarlane Toys, sehr gut erhalten für je 20 DM oder alle zusammen (8 Stück) für 140 DM. Tel. 04251/7420

Verkaufe/tausche: Total, MAN!AC, Video Games, Phantasy Star4, Advanced Military Commander2 und anderes. Suche: Saga Frontier2, Xenogears Hit-Buch und ähnliches. Tel. 07041/864044 (ab 16 Uhr)

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme, auch für Oldies. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, habe auch LCD-Spiele (Game & Watch) usw. Tel. 089/1403732 o. 0177/3733556

**MAN!AC** 12/93, Jahrgänge '94 (außer 1/94), '95, '96, '97, '98 und 1-7/99 pro Jahrgang 14 DM, 1-7/99 8 DM, nur Jahrgangsweise, Porto je 10 DM, Fun Generation 7-12/96 7 DM, 97/98 14 DM. Tel. 03834/811747 (Ronny)

Verkaufe, kaufe und tausche Dreamcast, Nintendo64, Neo Geo-Spiele, verkaufe komplett Neo Geo + 2 Joyboards + 1 Gamepad + 16 Spiele + Memory Card, suche Dreamcast-Spiele sowie Nintendo64 Ego-Shooter und Turok2. Tel. 0621/28987

Super Nintendo: **R-Type3** (PAL) 70 DM, Super EDF (jap) 150 DM, Contra3 (jap) 120 DM, Space Megaforce (us) 120 DM, Wizardry6, Obitus, Might & Magic2, Mystic Quest je 100 DM, für Virtual-Boy: House of Insmouse, V-Fishing. Tel. 04506/694 (Lars)

Für **Playstation**: Prügelspiel, Xenogears (us), Metal Gear Solid, Actionspiel + Predator Gun und Gamester Wheel Mk11 für zusammen nur 350 DM. Tel. 09372/10946 (Jochen, ab 14 Uhr)

Verkaufe: PC, Nintendo64, Playstation-Spiele (alles Originale). Suche Playstation-Konsole. Kostenlose Preisliste anfordern. Tel. 05531/916791, Fax. 05531/916790

Verkaufe, tausche und kaufe Dreamcast-, Nintendo64-Spiele, suche Zubehör wie Pad & Memory Card für Dreamcast. Kaufe auch Nintendo64-Sammlungen und Gun-Shooter (PAL). Verkaufe seltene Laser Discs, DVDs. Tel. 0621/28987

# PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

**Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik**

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen** • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

**SUCHE:** ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

**VERKAUFE:** ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

**Private Kleinanzeige:** Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

**5,50 DM in Briefmarken beilegen.**

**Bei Angeboten:** Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

**Name, Vorname** | **Straße, Nr.** | **PLZ, Ort**

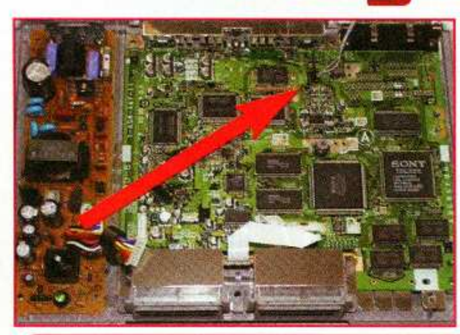
**Ort** | **Datum** | **Unterschrift**

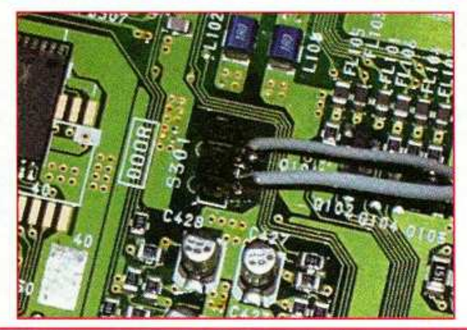
Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

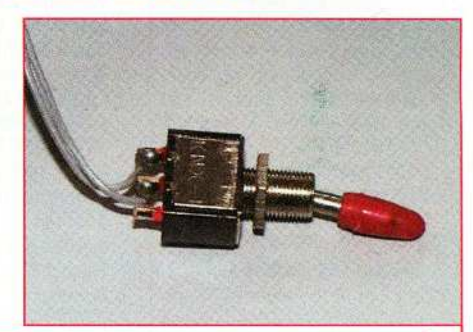
KNOW HOW!

**HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME. DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG • MAN!AC-KNOW-HOW • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING**

# Playstation-Umbauten





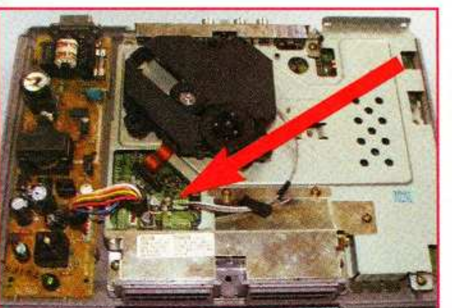


Der Deckelschalter-Umbau: Schraubt Eure Playstation auf, entfernt das Schutzblech und sucht den Schalter, auf den die Nase des CD-Deckels drückt (links, Pfeil). Lötet an die beiden rechten Kontakte das zweiadrige Kabel (Mitte) und an die andere Seite den Kippschalter (rechts).

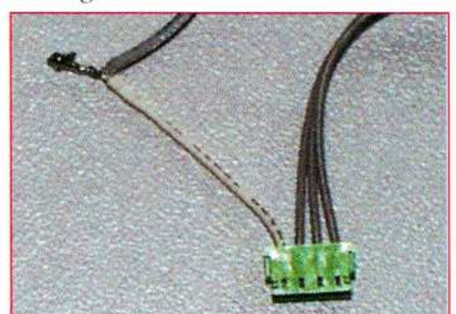
Wer auf einen Umbau-Chip verzichtet und lieber per Cheatmodul (wie dem "Activator" MAN!AC 4/99) und Wechseltrick seine Importspiele zockt, kennt die Probleme: Das Herumgestöpsel mit der Feder ist lästig, und neue Playstation-Versionen schalten nach dem Lesen des Bootblocks nicht den CD-Motor aus. Das Wechseln der CD bei laufendem Motor ist eine Notlösung und kann auf Dauer zu Schäden führen. Mit unseren simplen Umbauten schafft Ihr alle Komplikationen in wenigen Minuten aus der Welt: Ihr benötigt lediglich Seitenscheider, Lötkolben, Bohrer, Isolierband, ein zweiadriges Kabel (ca. 20 cm) und einen Kippschalter. Bitte beachtet, daß die Garantie der Konsole beim Aufschrauben erlischt!

**Der Deckelschalter:** Mit unserem ersten Umbau bastelt Ihr einen Schalter an die Playstation, der bei Aktivierung der Konsole vorgaukelt, daß der CD-Deckel immer geschlossen ist. Schraubt Eure Playstation an der Unterseite auf, nehmt den Deckel ab und entfernt das Schutzblech über der Platine. Liegt die Konsole mit den Memory Card-Slots in Eure Richtung vor Euch, findet Ihr rechts oben den schwarzen Schalter für die CD-Deckelnase (Pfeil). Lötet wie im mittleren Bild oben je eine Litze des zweiadrigen Kabels an die zwei rechten Kontakte des Schalters zur Platine. An die andere Seite des Kabels lötet Ihr einen Kippschalter (On/Off). Isoliert die Schalterkontakte mit Isolierband und bringt den Schalter via Bohrer am Gehäuse an.

**Motor-Stop:** Um Euren CD-Motor beim CD-Wechseln zu schonen, unterbrecht Ihr am besten mit einem zusätzlichen Schalter die Stromzufuhr. Schraubt Eure Playstation auf und sucht die Kabel zwischen Hauptplatine und CD-Laufwerk: Neben dem Flachbandkabel findet Ihr einen Kabelstrang mit drei grauen und einem weißen Kabel. Durchtrennt mit dem Seitenscheider das weiße Kabel und lötet an die beiden Enden je eine Litze Eures zweiadrigen Kabels. An die andere Seite lötet Ihr wie beim anderen Umbau einen Kippschalter. Isoliert die Kontakte und bohrt für den Schalter ein weiteres Loch ins Gehäuse – am besten in der Nähe des Cheatmoduls. Für Folgeschäden übernimmt MAN!AC natürlich keine Haftung. *oe*







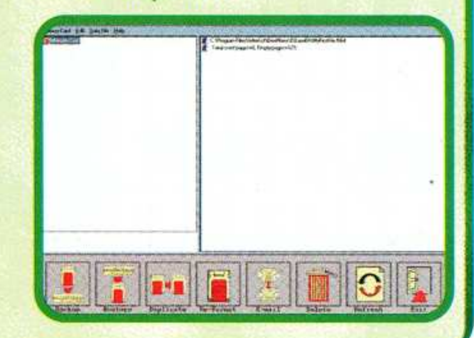
Der Motor-Stop: Öffnet Eure Playstation und sucht den Kabelstrang zwischen CD-Laufwerk und Hauptplatine (links, Pfeil). Durchtrennt das weiße Kabel (Mitte, Pfeil) und lötet das zweiadrige Kabel mit dem Kippschalter dazwischen (rechts).

SPIELSTÄNDE AUS DEM INTERNET

## Dex Drive für Nintendo 64

Während Playstation-Besitzer Spielstände aus dem Internet wahlweise via Caetla, Dex Drive oder X-Drive auf ihre Memory Cards zaubern (MAN!AC 5/99 und 8/99), bleibt Nintendo-64-Spielern lediglich der Kauf der brandneuen Dex-Drive-Version: Für 100 Mark ersteht Ihr das Memory-Card-Laufwerk für den PC, ein Netzteil und die komfortable Benutzersoftware liegen dem Gerät bei. Die Installation (via Install-Shield) ist wie bei der Playstation-Variante kein Problem, die Verbindung zum PC erfolgt über die serielle Schnittstelle (neunpolig). Das Programm "Dexplorer" (rechts) ermöglicht den simplen Austausch von Spielständen zwischen Festplatte und Memory Card: Via Email schickt Ihr Eure Savegames an Freunde in aller Welt, das "Umblättern" der Spielstandseiten großer Memory Cards geschieht via Mausklick. Beachtet dabei, daß Eure PAL-Savegames meist nicht mit Import-Spielen kompatibel sind. Spielstände für Importmodule findet Ihr auf der Dex-Drive-Spielstandbörse (www. dexchange. net), PAL-Spieler wenden sich an die Homepage von Interact Europe (www. interact-europe.com). *oe*







# LAST RESORT

Dicke Post mit alten Cheats: Daß Ihr Euch eine Menge Unfug einfallen laßt, um an die begehrten Last-Resort-Preise heranzukommen, habe ich ja schon des öfteren bemängelt: Die neuste Masche ist, ganze Aktenordner mit ausgedruckten Internet-Cheats (und übermalter oder ausgeschnittener Intetnetadresse) einzuschicken. Sorry Leute, aber diese Tricks kennen wird schon, bevor die Post bei uns eintrifft. Außerdem macht's nicht die Masse, sondern die Klasse. *Euer Olli*

## SUPERMAN

N64

**Level Select:** Selbst als Superman seid Ihr zu schwach? Zockt das Spiel bis zum ersten Speicherpunkt, sichert den Spielstand auf Memory Card und drückt anschließend den Reset-Knopf. Nun wählt Ihr "Load Game" und haltet die Tasten L+B gedrückt, wenn Ihr das Rumble Pak einstecken sollt. Nach ein paar Sekunden betätigt Ihr zusätzlich die A-Taste und das Level-Select-Menü erscheint auf dem Bildschirm.

**Neue Perspektiven:** Wer sich mit Superman mal umschauen möchte, betätigt im Spiel den Analogstick und lenkt anschließend mit dem Steuerkreuz die imaginäre Kamera. Mit ↑ und ↓ zoomt Ihr, ← und → bewegen die Kamera seitlich.

## A BUG'S LIFE

PS

**Bonuslevel:** Ihr kennt alle Käferwelten auswendig? Um den geheimen Bonuslevel zu finden klickt Ihr Euch in den Trainingsmodus und erledigt dort alle Aufgaben. Nun säubert Ihr die Welt von allen Spinnen und Ihr findet Euch im versteckten Level wieder. Wenn Ihr ihn durchspielt, gibt's als Belohnung drei Filmschnipsel.

## SHADOWGATE 64

N64

**Steuertricks:** Wer im dritten Turm des Labyrinths an der verdrehten Steuerung verzweifelt, sollte in der "Inner Chamber" (Turm zwei) alle drei Ringe (rot, blau und grün) mitgehen lassen. Sobald sich die Steuerung verändert, legt Ihr den blauen Ring an und Euer Held läßt sich nicht mehr beirren.

**Geheimer Schlüssel:** Im Raum mit der Notiz (Frage nach einem zweiten Schlüssel für den Untergrund) findet Ihr einen Schlüssel zwischen dem Regal und der Wand, der Euch später wichtige Türen öffnet.

## STAR OCEAN

PS

**Goldesel:** Ihr wollt ordentlich einkaufen, Euch fehlt jedoch das nötige Kleingeld? Für unseren Geldcheat benötigt Ihr die Superfähigkeit "Master Chef" auf Level sechs oder höher: Eilt in ein Geschäft, das ebenso Früchte und Gemüse wie Eier und Milchprodukte verkauft und besorgt Euch 20 von jeder Sorte. Nun wechselt Ihr in den "Super Speciality Skills"-Bildschirm, wählt "Master Chef" und verschmelzt eine Frucht und ein Milchprodukt. Es entsteht Kokosnußmilch, die Ihr für 1000 Goldstücke verscherbelt! Für zwei Früchte gibt's Supergemüse (2000 Goldstücke). Wiederholt den Vorgang solange, bis Ihr genug Moneten beisammen habt.

**Priester-Paßwort:** Im Dämonendungeon trefft Ihr auf einen Glaspriester, der gegen ein Paßwort den Kartenschlüssel herausrückt. Sagt einfach

**APOCA**

**Skill-Level:** Bevor Ihr Eure kostbaren Skill-Punkte in einzelne Fertigkeiten investiert, solltet Ihr die Fähigkeit "Perserverance" auf Level zehn erhöhen. Nun benötigt Ihr zum "Level Up" der anderen Begabungen meist nur einen Skill-Punkt und dem fröhlichen Aufputschen Euer Helden steht nichts mehr im Wege!

## MITMACHEN & GEWINNEN!

***Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tips je drei Titel für Nintendo 64 und Playstation unter die Leute. Diesmal locken GTs "Driver" und Natsumes "Flying Dragon"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.***

**Cybermedia Verlag**
**Kennwort: T!PSTEUFEL**
**Wallbergstr.10 • 86415 Mering**




## NFL GAMEDAY 99

**Geheimteams:** Wählt den Pre-Season-Modus und drückt in der Teamauswahl die ●-Taste für das All Star-Team. Drückt Ihr den Knopf zweimal, gibt's das Superbowl-Team.

**Cheats:** Klickt Euch ins Master Egg-Menü und gebt unsere Codes ein.

**Riesenball**
Big Balls
**Laute Geräusche**
Big Hits
**Keine Penalties**
Blinders
**Alle heißen Bobo**
Bobo
**Riesenspieler**
Bunyon
**Geschwindigkeitscheat**
Coffee Break
**Pass-Cheat**
Con Man
**Schnelle CPU-Spieler**
CPU Scores
**Super CPU-Offensivspieler**
CPU Stuffs
**Credits begutachten**
Credits
**Running Back-Cheat**
Davis
**Europäische Namen**
Euro League
**Alle Spieler sind gleich**
Even Teams
**Kleine Spieler**
Flea Circus
**Monsterspieler**
Flat Lands
**Super Hard**
GD Challenge
**Sondermatch**
Grudge Match
**Hamstring-Cheat**
Hamstrung
**Mondmodus**
Hangtime
**Basketballspieler**
Hoops
**CPU-Feier**
Hot Shot
**Unsichtbare Spieler**
Invisible
**Frame-Rate-Cheat**
Its In The Fps
**CPU kennt Eure Taktik**
Mind Reader
**Kartenspieler**
Playing Cards
**Handicap-Modus**
Pole Axe
**Kleine schnelle Spieler**
Pop Warner
**Präsidentenspieler**
Presidents

## LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE

**Geheimspiel:** Ihr habt vom Monster Schlachten, Brandschatzen und Ballonfliegen die Nase voll und wollt einen Pong-Clone zocken? Legt einfach die "Making of Lunar"-CD in Eure Playstation: Sobald der Mann auf den Bildschirm kommt, der ein Bild malt (ziemlich am Anfang) drückt Ihr die Tasten

↑ ↓ ← → ▲ Start

und das Titelbild von "Lords of Lunar" erscheint. Mit "Start the Game" gelangt Ihr in das ausgeflippte Oldie-Remake.

## BIG AIR

**Cheats:** Um unsere Cheats zu aktivieren, drückt Ihr die Tastenkombinationen im Hauptmenü und wählt anschließend die angegebene Option.

**Accolade-Board**
→ ← → ← ■ ● ● ■ Pitbull-Board
**Alle Strecken**
→ ← → ← ● ■ ● ■ Freeride-Modus
**Angel-Board**
→ ← → ← ■ ● ■ ● Pitbull-Board
**Big Air-Board**
→ ← → ← ■ ■ ■ ● Pitbull-Board
**Daniels Board**
→ ← → ← ● ■ ■ ● Pitbull-Board
**Fire-Board**
→ ← → ← ■ ● ■ ■ Pitbull-Board
**Jimmys Board**
→ ← → ← ■ ● ● ● Pitbull-Board
**Johns Board**
→ ← → ← ● ■ ■ ■ Pitbull-Board
**Steves Board**
→ ← → ← ■ ■ ● ● Pitbull-Board
**TDS-Board**
→ ← → ← ■ ■ ● ■ Pitbull-Board
**Duell mit Rohrer**
■ ■ ■ ■ ■ ● ■ ● World Tour-Modus
**Duell mit Spiro**
■ ■ ■ ■ ■ ■ ● ■ World Tour-Modus
**Duell mit Baello**
■ ■ ■ ■ ■ ■ ● ● World Tour-Modus
**Duell mit Thost**
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ● World Tour-Modus
**Duell mit Powers**
■ ■ ■ ■ ■ ● ■ ■ World Tour-Modus
**Duell mit Palmer**
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ World Tour-Modus

## 3XTREME

**Freestyle-Tracks:** Ihr habt die Nase voll von den normalen Strecken und wollt Euch auf einer der geheimen Freestyle-Bahnen beweisen? Wechselt ins Memory-Card-Menü und drückt → für den Code-Bildschirm. Mit unserem Cheat schaltet Ihr alle Strecken frei:

TRIXXY

**Hauntet Mansion:** Um durch das verfluchte Anwesen zu brettern, gewinnt Ihr den "Pro Circuit".

## DRIVER

**Cheats:** Ihr wollt die Optionen im Cheatmenü freischalten, seid aber zu faul die Raserei durchzuspielen? Gebt unsere Codes im Hauptmenü ein und aktiviert sie anschließend im Cheatmenü.

**Unzerstörbar**
L2 L2 R2 R2 L2 R2
L2 L1 R2 R1 L2 L1 L1
**Stelzen**
R2 L2 R1 R2 L2 L1
R2 R2 L2 L2L1 R2 R1
**Minis**
R1 R2 R1 R2 L1 L2
R1 R2 L1 R1 L2 L2 L2
**Immunität**
L1 L2 R1 R1 R1 R1
L2 L2 R1 R1 L1 L1 R2
**Hinterrad**
R1 R1 R1 R2 L2 R1
R2 L2 L1 R2 R1 L2 L1
**Australisch**
R2 R2 R1 L2 L1 R2
L2 L1 R2 R2 L2 R2 L1
**Credits**
L1 L2 R1 R2 L1 R1
R2 L2 R1 R2 L1 L2 R1

## TRIPLE PLAY 2000

**Run-Cheat:** Schluß mit dem Heimvorteil – um dem Team von Auswärts einen Run zu schenken, haltet Ihr im Spiel **L+R+Z** gedrückt und betätigt zweimal die **C→**-Taste. Um die Heimspieler zu beglücken, drückt Ihr dagegen zwei mal die **C←**-Taste.

**Ablenkungsversuche:** Euer Feind triff immer den Ball? Mit der folgenden Kombination schlägt er nur noch Outs: Haltet im Spiel **L+R+Z** gedrückt und betätigt die Tasten


↓ ↑

**Homerun-Sound:** Ihr wollt Euch selbst zujubeln? Nachdem Ihr einen Homerun geschlagen habt, nützt Ihr die **C↑**- oder **C→**-Taste für Hornchöre und die **C↓**-Taste für Jubelrufe.

## STAR WARS EPISODE 1: RACER

N64 **Alle Cheats:** Ihr landet dauernd mit der Nase in der Wüste und habt gegen die CPU-Raser keine Chance? Um alle Cheats zu aktivieren beginnt Ihr ein neues Spiel im Turniermodus, haltet die **Z**-Taste gedrückt und gebt mit der **L**-Taste folgenden Namen ein:

**RRDEBUG**

Betätigt mit **L** den End-Button und gebt nun (auch mit **Z** und **L**) den Namen

**RRTANGENTABACUS**

ein. Startet das Rennen, wechselt in den Pausenmodus und drückt auf dem Steuerkreuz

↑ ← ↓ →

Das Cheatmenü erscheint!

**Geheime Raser:** Um die versteckten Helden freizuschalten, müßt Ihr je einen Rekord schlagen.

**Sebulba**
**The Boonta Classic: Galactic Circuit**
**Laptime 2:04:210 Race Time 2:20:012**
**Aldar Beedo**
**Beedos Wild Ride: Amateur Circuit**
**Laptime 1:02:986 Racetime 3:16:697**
**Ratts Tyerell**
**Howler Gorge: Semipro Circuit**
**Laptime 1:31:370 Racetime 4:48:510**
**Mawhonic**
**Andobi Mtn. Run: Galactic Circuit**
**Laptime 1:39:309 Racetime 5:05:648**
**Slide Paramita**
**AP Centrum: Invitational Circuit**
**Laptime 0:58:410 Racetime 3:03:260**
**Clegg Holdfast**
**Aquilaris Classic: Amateur Circuit**
**Laptime 1:04:700 Racetime 3:16:926**
**Bullseye Navior**
**Sunken City: Semipro Circuit**
**Laptime 1:52:620 Racetime 5:43:101**
**Ark Bumpy Roose**
**Bumpys Breakers: Semipro Circuit**
**Laptime 2:09:358 Racetime 6:47:380**
**Wan Sandage**
**Scrappers Run: Semipro Circuit**
**Laptime 0:44:904 Racetime 2:23:978**
**Bozzie Baranta**
**Abyss: Invitational Circuit**
**Laptime 1:02:639 Racetime 3:12:934**
**Neva Kee**
**Baroo Coast: Semipro Circuit**
**Laptime 1:38:300 Racetime 4:59:640**
**Ben Quadinaros**
**Inferno: Invitational Circuit**
**Laptime 0:59:549 Racetime 3:04:160**
**Teemto Pagalies**
**Mon Gazza: Amateur Circuit**
**Laptime 0:16:072 Racetime 0:52:081**
**Mars Guo**
**Spice Mine Run: Amateur Circuit**
**Laptime 1:29:470 Racetime 4:30:880**

## WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

N64 **Alle GT2-Wagen:** Ihr seid Anfänger und benötigt einen schnellen Flitzer? Beginnt im Championship-Modus ein neues Spiel und gebt Euren Namen ein. Ihr gelangt ins Circuit-Menü, wo Ihr folgende Kombination eingebt (ohne Analogstick):

**Z → Z Z Z B C↓ A → Start**

Es erscheint keine Bestätigung, aber Ihr dürft nun alle GT2-Wagen anwählen.

**Mirror-Tracks:** Wer alle Pisten auswendig kennt, wählt eine Strecke mit der **Z**-Taste und versucht's mal spiegelverkehrt.

**Alle Abspänne:** Habt Ihr den GT2-Circuit durchgespielt, findet Ihr in den Optionen den Menüpunkt "GT2 Ending Sequenz". Wählt einen beliebigen Wagen und anschließend diese Option, um die Flitzer im Abspann zu sehen.

**Lackierung:** Drückt in der Wagenauswahl den **Z**-Knopf, um die Farbe Eures Flitzers zu verändern.

## GET BASS

DC **Palace:** Ihr wollt auch im Trainingsmodus im düsteren Palace-Gewässer fischen? Beendet einfach die ersten zwei Turniere im Consumer-Modus.

**Falls:** Auch den versteckten Wasserfall dürft Ihr in den Trainingsmodus übernehmen. Beendet hierfür die letzten zwei Turniere des Consumer-Modus.

## KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 99

DC **Alternativhelden:** Um die zweite Version Eures Kämpfers zu steuern, haltet Ihr bei der Anwahl die **Start**-Taste gedrückt. Dies funktioniert jedoch nur bei Kyo, Terry, Andy, Joe, Ryo, Tobert, Yuri, Mai, Yashiro, Shermie, Chris, Billy und Rugal.

**Freie Sicht:** Um den Pause-Schriftzug zu verstecken, drückt Ihr im Pausemodus folgende Tasten:

**X+Y**

**Geheimkämpfer:** Für das Orochi-Team drückt Ihr in der Auswahl bei Chris, Yashiro oder Shermie die **Start**-Taste, für Rugal B betätigt Ihr die **Start**-Taste auf Rugal.

## VAMPIRE SAVIOR EX-EDITION

PS **Geheimoptionen:** Wer die geheime Bildergalerie, EX- und DX-Options erkunden möchte, wechselt in den originalen Charakter-Modus und erfindet einen neuen Helden. Sammelt fleißig Erfahrungspunkte im 1P-Battle-Modus und die Features werden der Reihe nach freigeschaltet.

**Dark Gallon:** Ihr wollt den geheimen Dark Gallon in den Kampf führen? Geht in der Auswahl auf Gallon, haltet die **Select**-Taste gedrückt und betätigt gleichzeitig zwei Schlagknöpfe.

**Shadow:** Um den versteckten Schattenkämpfer zu entdecken, geht Ihr in der Auswahl auf das Fragezeichen und drückt die **Select**-Taste fünf Mal. Haltet sie beim letzten Mal gedrückt und betätigt einen beliebigen Feuerknopf. Es erscheint ein zufälliger Held mit Shadow als Team-Partner. Im Zweispielermodus wechselt Shadow anschließend immer zum Gewinner!

## DANCE DANCE REVOLUTION

PS **Geheime Levels:** Wer die geheimen Levels anwählen möchte, drückt in der Modi-Auswahl die ↑-Taste. Ihr gelangt in den Secret-Mode-Bildschirm, der zu Beginn leer ist. Mit den folgenden Tanzschritten aktiviert Ihr die Geheimmodi.

**Another**
↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↓ ↓
**Maniac**
← → ← → ← → ← →
**Double Another & Maniac**
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← →
**Mirror Another & Maniac**
← → ← → ← → ← →

## V-RALLY EDITION '99

N64 **Alle Wagen:** Der Gegner ist zu schnell, und Ihr benötigt einen wahrhaft uneinholbaren Flitzer? Mit unserem Code schaltet Ihr alle geheimen Bonuswagen frei: Drückt im Titelbild ("Press Start") die Tasten

**L+R C← C→ L+R**

Anschließend wechselt Ihr ins Optionsmenü, haltet die **Z**-Taste gedrückt und betätigt die **L**-Taste.

**Für die Last Resort-Rubrik gelten die gleichen Regeln wie für die Kleinanzeigen: Tips und Cheats zu indizierten Spielen drucken wir nicht ab! Eure Einsendungen zu diesen Spielen nehmen deshalb nicht an der Verlosung teil.**




# SYPHON FILTER

## SO BESIEGT IHR ERICH RHOEMER

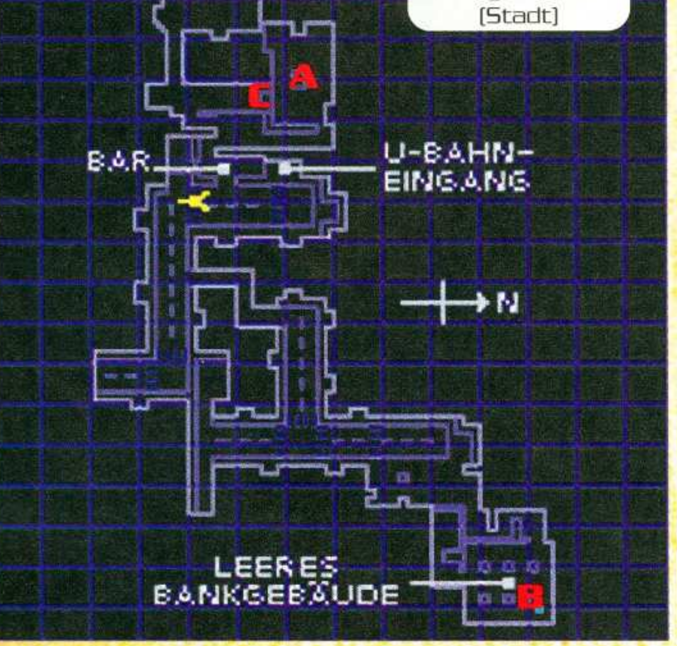
PS "Syphon Filter" verlangt Nachwuchsagenten einiges an Können und Geschick ab, bevor der bösartige Killervirus besiegt ist. MAN!AC zeigt Euch, wie Ihr am besten durch die 20 Levels kommt. *us*

### Washington DC

**Georgia Street:** Betretet die Bar westlich von Eurem Startpunkt und folgt dem Gang, bis Euch Lian Xing per Funk kontaktet. Am Ende des dahinterliegenden Raums versteckt sich Kravitch mit dem Funkgerät (**A**). Auf dem Weg nach draußen geht Ihr durch die kleine abgetrennte Kammer und erhaltet einen neuen Auftrag. Dafür müßt Ihr zur Bank (**B**). Dort angekommen, folgt Ihr dem Bombenkommando und schützt es bei der Entschärfung der Bombe. Weiter geht es zurück zum U-Bahn-Eingang, der sich neben der Bar vom Anfang befindet. Betretet ihn und Ihr erfahrt, daß das Tor verschlossen ist und Ihr den Strom dafür abstellen müßt. Lauft zum Tor mit dem Vorhängeschloß (**C**) und schießt es kaputt. Aktiviert den Liftschalter und fahrt nach unten. Dort benutzt Ihr die Taschenlampe, um den Stromschalter in einem dunklen Eck zu finden. Fahrt wieder hinauf und geht zur nun offenen U-Bahn. Auf der ersten Etage müßt Ihr auf dem linken Bahnsteig eine Bombe markieren (**D**). Sucht nun den Zugang zur nächsten Ebene, der jedoch verschlossen ist. Steigt wieder hinauf und geht links in den ersten Nottunnel, über dem „No Exit" leuchtet (**E**). Gleich am Anfang findet Ihr im Dunklen links einen Schalter, der einen weiteren Lift aktiviert. Fahrt hinunter und lauft den Bahnsteig entlang, bis Ihr eine weitere Bombe seht (**F**). Sobald Ihr die Bombe berührt, ist der erste Level abgeschlossen.

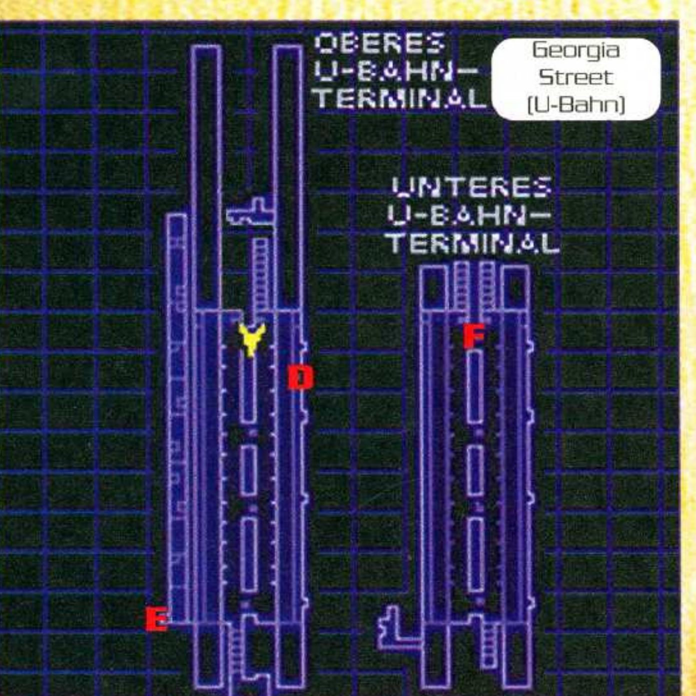


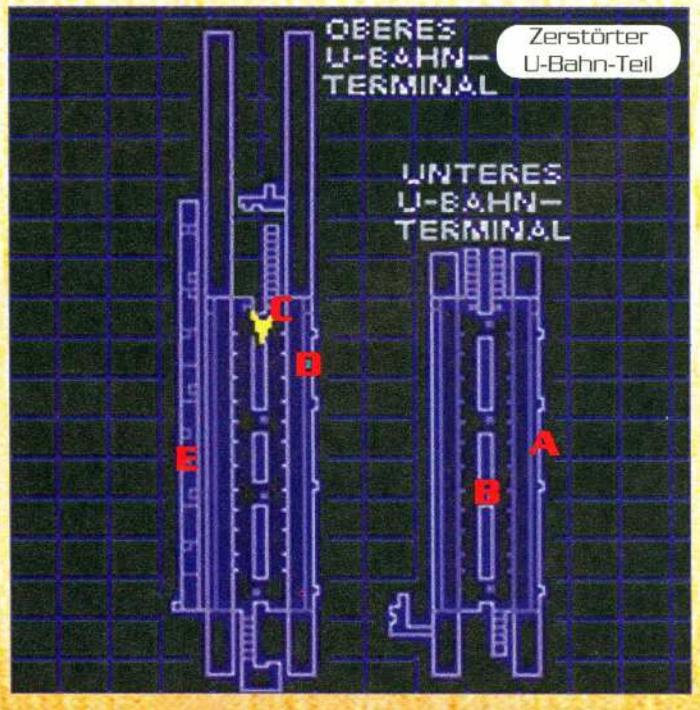
Die Sicherungssuche im zerstörten U-Bahn-Teil ist eine fiese Sache: Ohne Taschenlampe habt Ihr keine Chance.




**Zerstörter U-Bahn-Teil:** Geht am Wagen vorbei und frischt an der Kiste Eure Flakjacke auf. Überquert dann die Schienen und wartet am Waggon, bis der Gegner verbrannt ist. Haltet Euch rechts und klettert über den verunglückten Zug – dort bekommt Ihr einen neuen Auftrag. Springt am anderen Ende hinunter und sucht mit der Taschenlampe die Schienen ab. Nur so findet Ihr die Kiste mit dem C4 (**A**). Geht nun zur anderen Seite des Bahnsteigs und klettert über Kisten und Balken nach oben (**B**). Dort angekommen folgt Ihr dem Bahnsteig nach Norden. Das verschlossene Tor sprengt Ihr mit dem C4 (**C**), daraufhin kommt ein Mann vom Bombenkommando zur vorher markierten Bombe herunter. Schützt ihn vor Angriffen (**D**). Um den Tunnel verlassen zu können, müßt Ihr mit der Taschenlampe den Kasten für die Gasleitung finden (**E**). Geht zurück zum Aufgang und betretet den linken Tunnel, in dem jetzt kein Feuer mehr brennt, und folgt ihm bis zum Ende.

**Haupt-U-Bahn-Linie:** Folgt Aramov durch den U-Bahn-Tunnel und paßt dabei auf die Züge auf: An dem Lichtschein erkennt Ihr, auf welchem Gleis sie ankommen. Wechselt entweder rechtzeitig die Seite oder preßt Euch eng gegen die blauen Stahlbalken – nur hier



seid Ihr sicher vor dem heranrasenden Zug. Lauft weiter, bis Aramov in einer Nische stehenbleibt. Geht noch ein kleines Stück weiter bis zur folgenden Plattform. Dort könnt Ihr Euch so postieren, daß Ihr sie mit einem gezielten Kopfschuß trefft, ohne Euch in ihrem unmittelbaren Schußbereich aufhalten zu müssen.

**Washington Park:** Als erstes müßt Ihr innerhalb von 20 Minuten vier Virenbomben entschärfen lassen – sucht sie bei den auf der Karte mit **1-4** markierten Stellen und ruft das Bombenkommando. Schützt die Arbeiter während der Entschärfung vor Feinden. In der Zwischenzeit habt Ihr neue Aufträge erhalten, macht Euch also auf den Weg zum Tennisplatz (**A**). Die Geiseln dort könnt Ihr nur mit einem gezielten Fernschuß



Hier geht's zum Tor: Nur wenn Ihr die Rampe am rechten Rand runterrutscht, kommt Ihr rechtzeitig durch.

durch ein Scharfschützengewehr befreien. Danach folgt Ihr weiter dem Weg bis zu einem Steinbauwerk (**B**), auf das Ihr hinaufsteigt und dort die gesuchte Funkstation findet. Hier erfahrt Ihr auch von Marcos, einem weiteren Rhoemer-Schergen, den Ihr erwischen müßt. Dazu lauft Ihr zum Irrgarten (**C**) und sucht ihn systematisch ab. Der Schurke wird durch seinen Namen angezeigt, wenn Ihr ihn findet. Am besten erledigt Ihr ihn mit einem Kopfschuß, danach haltet Ihr Euch einfach nördlich Richtung Denkmal, um den Level abzuschließen.

**Freiheitsdenkmal:** Girdeux ist fast unverwundbar, seine einzige Schwäche ist der Tank auf seinem Rücken. Versucht möglichst immer, eine Steinsäule zwischen ihn und Euch zu bringen, da er nur dann feuert, wenn er Euch länger im Visier hat. Lockt ihn so zu einer Stelle, von der aus Ihr ihn treffen könnt, er Euch aber nicht sieht. Schaut dann vorsichtig um die Ecke und visiert genau seinen Tank an. Trefft Ihr ihn, erscheint eine kleine Flammenwolke. Wiederholt das so oft, bis der Flammenwerfer den Geist aufgibt und Girdeaux Opfer seines eigenen Feuerzaubers wird.

## New York City

**Ausstellungsraum:** Vorsicht ist hier oberstes Gebot: Sobald Ihr auch nur einmal entdeckt werdet, ist die Mission gescheitert. Versteckt Euch beim Aufgang und wartet darauf, daß eine der Wache herunterkommt. Erledigt diese und schießt danach aus der Ferne auf den hinteren Aufpasser. Folgt Phagans Weg durch die Ausstellung bis zum geheimen Treffpunkt (**A**). Bleibt dabei immer wachsam, da mehrere Wächter Euren Weg kreuzen. Habt Ihr das folgende Gespräch belauscht, müßt Ihr Euch mit Beton duellieren. Nur mit einem schnellen Kopfschuß habt Ihr eine Chance gegen diesen Profi. Nehmt ihm danach seine Keycard ab, mit der Ihr das westliche Tor öffnet und den Raum dahinter betreten könnt. Klettert


Die Geiselbefreiung im Washington Park ist die einzige Stelle, bei der Ihr das Nachtsichtgewehr unbedingt braucht.

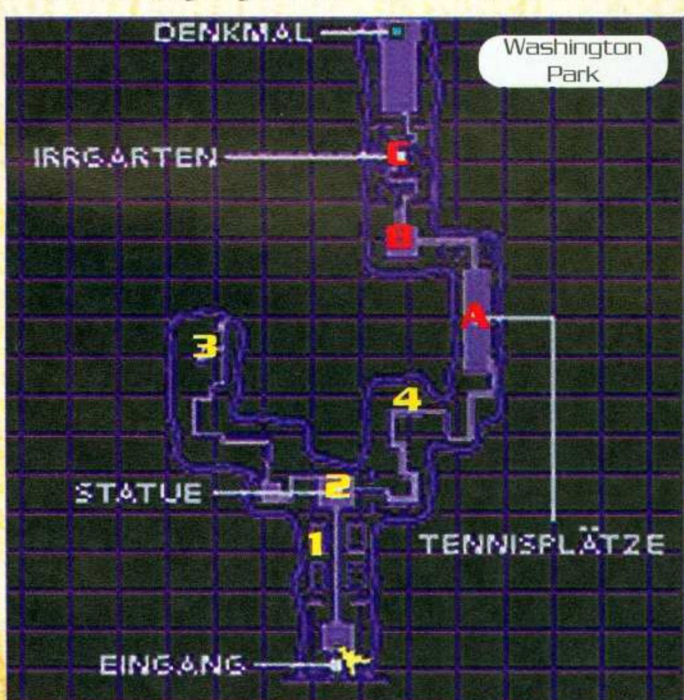
dort hinauf und schießt das Tor vor dem Ven-tilator auf (**B**). Folgt dem Weg und öffnet eine zweite Tür. Habt Ihr danach alle Gegner auf dem Abhang erledigt, filzt Ihr sie und sackt die Keycards ein. Mit den Karten im Gepäck steigt Ihr wieder hinauf und aktiviert den Schalter. Lauft so schnell wie möglich hinunter und dann zum rechten Tor, das nur ganz kurz offensteht (**C**). Taucht mit einer Rolle darunter hindurch. Geht weiter bis zur Rakete: Um ganz hoch zu fahren, müßt Ihr den defekten Schalter oben anschießen (**D**). Dort schließt sich ein Gang an, an dessen Ende Ihr eine weitere Keycard findet. Geht nun zurück und durch die Tür am Fuß der Rakete. Durch eine Personaltür gelangt Ihr in eine Mondlandschaft, auf dem erhöhten Gang am Ende öffnet Ihr ein Tor mit der Karte (**E**): Ihr landet bei einer Nachstellung der Apollo-Landung. Steigt hier über die Raumkapsel nach oben auf den Steg, um zum Kontrollzentrum zu gelangen.



Den defekten Schalter für den Raketenlift in der Austellungshalle trefft Ihr nur aus der Ego-Perspektive

**Defensive**

**ist Trumpf bei „Syphon Filter". Geht Ihr zu aggressiv auf Gegnerjagd, verblüht Euer Lebenslicht früher als Euch lieb ist. Lernt möglichst schnell, jede Deckung zu nutzen und mit Hilfe der Ego-Perspektive zielgenaue Kopfschüsse zu setzen. Am Anfang sind die Feinde noch ideale Übungsobjekte, später dagegen gehören Schutzwesten zur Standardausrüstung. Ohne gutes Zielvermögen kommt Ihr nicht weit.**









**Dinorama-Ausstellungsraum:** Lauft durch die Tür, aus der die Wachen stürmen und hangelt über dem Glasdach an der Strebe entlang (**A**). Laßt Euch fallen, um nach unten zu kommen. Erschießt die auftauchenden Wachen und sammelt die Keycard ein, bevor Ihr nach Süden weitergeht und das Tor öffnet. Weiter geht es durch die schwerbewachte Ausstellung der Urfische (**B**), zerschießt das Fenster am Ende und klettert hindurch. Danach kommt Ihr in die Dinosaurierhalle, von der aus Ihr Aramov und Phagan seht (**C**). Nehmt Euer Scharfschützengewehr und zielt genau auf das Handgelenk der Russin – Ihr dürft sie auf keinen Fall erschießen! Beeilt Euch dabei, sonst segnet Phagan vorher das Zeitliche. Steigt danach auf den Dinosaurier und klettert über eine Strebe zum Raum, in dem die verletzte Aramov liegt; achtet dabei auf herbeieilende Wächter.

Sichtprobleme machen Euch zu schaffen: Die zweite Wache an der Trafostation von Rhoemers Basis ist gut hinter den ganzen Maschinen versteckt.

## Rozovka, Kasachstan

**Rhoemers Basis:** Löst Ihr hier den Alarm aus, ist die Mission zwar noch nicht verloren, wird jedoch durch anstürmende Gegnerhorden extrem schwer. Startet in diesem Fall lieber neu am letzten Checkpoint. Einzelne Gegner erledigt Ihr am besten durch einen Kopfschuß – stehen mehrere zusammen, benutzt Ihr eine Gasgranate (eine Ladung findet Ihr gleich zu Beginn im Gebäude). Außerdem schießt Ihr auf die Überwachungsscheinwerfer, um unbemerkt vorwärts zu kommen. Setzt danach die erste C4-Ladung am Tank ab (**1**). Schleicht Euch nun zum nächsten Tank (**2**), gleich daneben findet Ihr auch das Kraftwerk der Basis. Schießt das Tor auf und betätigt im Bauwerk den Schalter für die Bewegungssensoren am Bunker (**A**). Geht nun den Weg wieder zurück, bis Ihr den Aufgang zur Brücke erreicht. Überquert die Straße und folgt dem Weg durch die Unterführung. Paßt auf das Gebäude links hinten auf, dort versteckt sich ein Söldner. Erledigt ihn und legt die Bombe beim nächsten Tank ab (**3**). Einen weiteren findet Ihr gleich in der Nähe, wenn Ihr durch den nächsten Tunnel gegangen seid (**4**). Bevor Ihr Euer letztes C4 verteilen könnt, trefft Ihr hinter dem Durchgang mit der roten Warnlampe auf den Lagerkommandanten Garek mitsamt seiner Leibwache (**B**). Um sie zu erledigen, müßt Ihr in einer Nische warten, bis sie vorbeigelaufen sind. Dann werft Ihr zielgenau eine Gasgranate in ihre Richtung. Sammelt danach bei den Verblichenen eine Keycard ein. Mit der geht Ihr zum fünften Tank (**5**) und folgt dem Weg bis zum Tor, das Ihr mit der gefundenen Karte öffnet (**C**). Folgt dem Weg links und dann rechts herum, bis Ihr an ein weiteres Tor kommt, das sich nun ebenfalls öffnen läßt (**D**). Rennt hindurch und so schnell wie möglich zum Bunker. Dort haltet Ihr Euch einfach immer links.

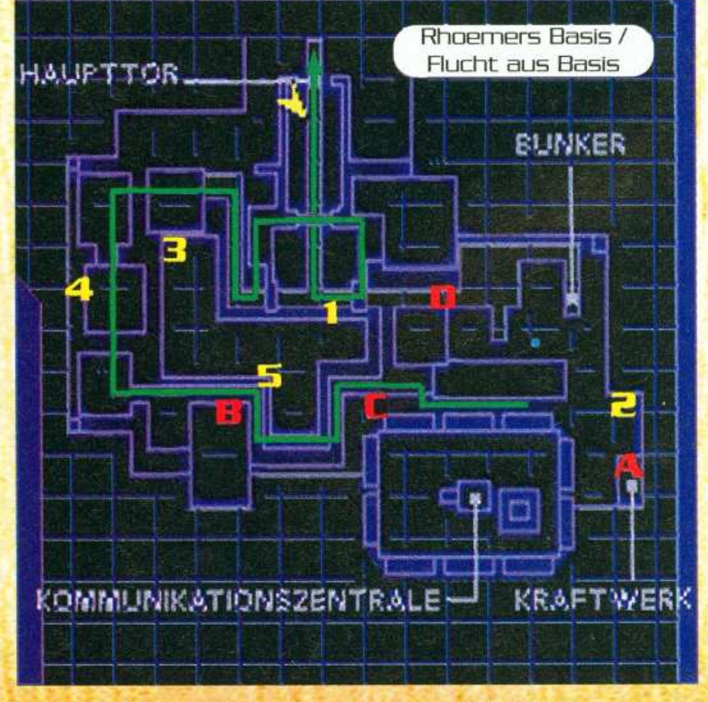



Der Raum 1-3 ist zum erfolgreichen Bestehen des Basisbunkers nicht nötig: Geht nur rein, wenn Ihr mehr Waffen wollt.

**Basisbunker:** Im Bunker habt Ihr leider keine Karte. Schießt den Schalter für die Laserbarriere rechts kaputt und geht durch, öffnet dann die geschlossene Kammer 1-1 und schießt noch auf den Schalter im rechten Flur. Geht in den Bunker und katalogisiert die ersten beiden Raketen. Tiefer im Bunker geht Ihr nach rechts und Ihr findet hinter mehreren Barrieren den Raum mit vier weiteren Raketen. Kehrt zurück zur Kreuzung, bei der Ihr vorher abgebogen seid und nehmt nun den anderen Pfad. Gleich dahinter liegt schon der Raum 1-2 mit dem letzten Satz Raketen. Verlaßt ihn durch die hintere Tür und schießt Euch den Weg durch die Laserbarrieren frei. Ihr kommt zu einem Gang mit Glasbüro am Ende. Flüchtet Euch dort hinein und erledigt die Wachen. Den gegenüberliegenden Raum 1-3 könnt Ihr mit dem Computer öffnen, dort findet Ihr allerdings nur granatenwerfende Bösewichte und Extrawaffen. Um den Level zu verlassen, geht Ihr zum Lift hinter dem Büro und betätigt den Schalter dort.

**Basisturm:** Steigt zuerst zur Satellitenanlage und deaktiviert sie. Danach taucht einer von Rhoemers Hubschraubern auf und verwickelt Euch in ein heftiges Feuerduell. Anfangs weicht Ihr seinen Schüssen am besten dadurch aus, daß Ihr



auf einer freien Fläche im Kreis lauft und mit einer Rolle aus dem Weg springt, sobald sein Suchlicht in Eurer Nähe ist. Steht dann möglichst schnell auf, schaltet Eure Zielerfassung auf den Helikopter und gebt volles Rohr aus einer Schnellfeuerwaffe. Wenn es Funken sprüht, habt Ihr getroffen. Eventuelle Schäden frischt Ihr mit Flakjacken aus den Kisten auf dem Dach auf. Macht damit so lange weiter, bis Euer Gegner zu rauchen beginnt – dann ändert er seine Taktik. Schaut nun genau auf den Radar und versucht, immer im Schutz einer inneren Mauer genau auf der anderen Seite des Dachs zu stehen. So können Euch seine Schüsse nicht treffen. Wartet dann, bis der Helikopter Euch überflogen hat und ballert wieder drauflos. Gelegentlich abgesetzte Feinde erledigt Ihr im Vorbeilaufen, wiederholt Eure Aktionen so lange, bis der Hubschrauber in die Luft geht.

**Flucht aus Basis:** Ihr habt nur drei Minuten Zeit, bevor die ganze Basis explodiert. Haltet Euch deshalb nicht lange mit Schußwechseln auf, sondern nehmt die Beine in die Hand und sucht den Ausgang. Nur wenn Ihr unbedingt Schutzwesten oder Munition braucht, durchsucht Ihr Kisten und erledigte Gegner. Ansonsten ballert Ihr im Laufen. Den Ausgang findet Ihr am leichtesten, wenn Ihr dem eingezeichneten Weg auf unserer Karte folgt.

## Uzhhorod, Ukraine

**Rhoemers Festung:** Balanciert bis zum Fenster (A), fallt dabei aber nicht hinunter. Lauft danach den Weg entlang in der Kathedrale: Trefft Ihr auf einen Wissenschaftler (S), erschießt Ihr ihn, findet Ihr dagegen einen grünbekittelten Kranken (V), impft Ihr ihn mit Eurem Injektionsgerät. Am Ende des Ganges



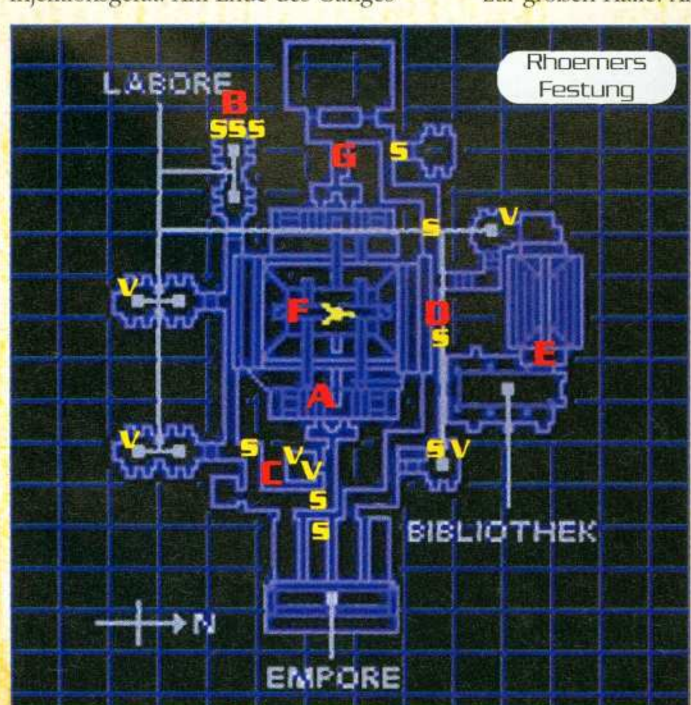
Auf der unteren Festungsebene seid Ihr ungeschützt gegen Feindesfeuer, wenn Ihr über schmale Balken schleicht.

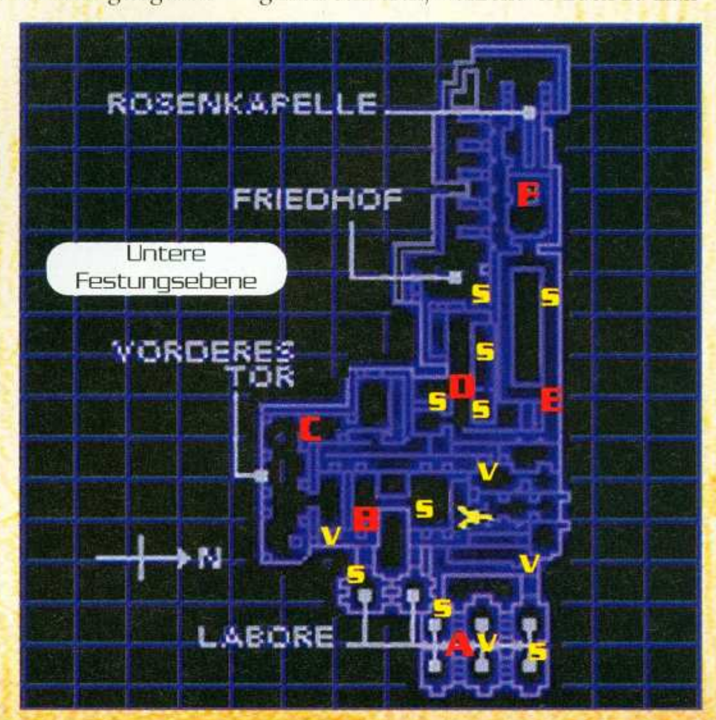
trefft Ihr auf drei Forscher gleichzeitig, einer davon besitzt eine Keycard, die Ihr ihm abnehmt (B). Damit macht Ihr Euch auf den Rückweg, bis Ihr zu einem Schalter kommt (C). Aktiviert ihn und geht nun die neue Abzweigung entlang. Steigt über den Balkon zu den anderen Fenstern. Dort sucht Ihr weiter nach Kranken und Ärzten. In einer Sackgasse sammelt Ihr wieder eine Keycard ein (D). Öffnet damit die Türe gleich daneben und geht hindurch. Im folgenden Raum klettert Ihr über Kisten nach oben, bis Ihr aus einem Fenster hinausspringen könnt (E). Balanciert über den Pfad zum anderen Fenster und durchsucht dort die restlichen Labors. Ist Euch irgendwo der Weg versperrt, könnt Ihr meistens über die Kisten hochklettern. Am Ende findet Ihr erneut eine Tür, für die ein letzter Wissenschaftler seine Card geopfert hat. Steigt dort aus dem Fenster und geht über den Pfad (F) unter Euch zum gegenüberliegenden Hausdach. Hier springt Ihr durch das Fenster und betretet den Lift nach unten (G). Vergeßt dabei nicht, vorher die Gasgranaten aus der nahen Kiste zu nehmen – sonst seid Ihr einige Level später fast chancenlos!

**Untere Festungsebene:** Auch hier gilt das gleiche wie bei der Mission zuvor: Wissenschaftler (S) erschießt Ihr, während Kranke (V) eine Impfung bekommen. Untersucht erst das Labor rechts und lauft danach die andere Abzweigung zur großen Halle. An der nahe gelegenen Wand kommt Ihr in ein Labor, in dem Ihr über Kisten durch eine Lücke unter der Decke steigt – nur so erreicht Ihr die Kranken daneben (A). Zurück in der Halle nehmt Ihr den anderen Ausgang und klettert über einen Kistenstapel, um weiter zu kommen (B). Ihr gelangt nun ins Freie. Am Ende des Weges steigt Ihr erneut über Kisten zu einem Balkon hinauf (C). Balanciert im Inneren der Kathedrale über den schmalen Steg und durchsucht das Labor dahinter; der Forscher dort hat eine Keycard. Geht damit zurück zum Balkon und klettert auf den darüber. Zerschießt das Glas und folgt dem Weg, bis Ihr zu einer verschlossenen Tür kommt, die nun aufgeht (D). Geht links herum und sammelt die nächste Keycard ein, danach nehmt Ihr die rechte Abzweigung, bis Ihr ein weiteres Türschloß öffnet (E). Hier schlagt Ihr Euch nach Westen durch, bis Ihr die Rosenkapelle erreicht. Springt durch das Fenster und folgt dem Gang links unten. Dort ballert Ihr Euch durch Unmengen von schießwütigen Mönchen, bis Ihr wieder in der Kathedrale seid. Dort geht Ihr nach links, bis Ihr den Eingang zu den Katakomben gefunden habt (F).

**Festungskatakomben:** Hier steht Euch wieder keine Karte zur Verfügung. Im ersten Teil der Mission ist erneut Euer Können gefordert, nicht von Wachen entdeckt zu werden. Erledigt die Wache vor Euch und nehmt den Gang links entlang. Wenn Ihr den Wissenschaftler seht, folgt ihm mit Abstand, damit er Euch nicht bemerkt. Wenn er den Wachposten mit zwei Feinden passiert, sprengt Ihr sie am besten mit einer Gasgranate in die Luft. Habt Ihr keine, ist es fast unmöglich, unbemerkt durchzukommen. Bleibt danach knapp hinter dem Forscher, sobald er die Zellentür öffnet. So befreit Ihr Phagan. Jetzt müßt Ihr ihn vor feindlichen Angriffen schützen, während er Euch zu Lian

**Granaten** sind praktische Waffen in „Syphon Filter": Mit der Standardausführung zerlegt Ihr effektiv ganze Gegnerscharen auf einen Schlag. Die Gasgranaten sind dagegen die einzige Möglichkeit, zwei oder mehr Feinde auf einmal zu besiegen, wenn Ihr wegen Entdeckungsgefahr keine anderen Waffen benutzen könnt. Vorsicht aber bei Gegnern mit Granaten: Der Wirkungskreis ist sehr groß und zieht Eure komplette Energie ab; geht also schnellstens in Deckung, sobald Ihr einen Söldner damit hantieren seht.



LAST RESORT

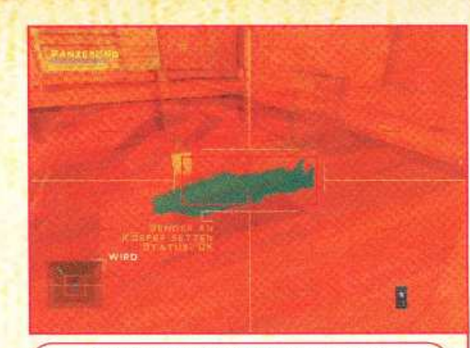
führt. Ist auch sie befreit, schlagt Ihr Euch gemeinsam zum Ausgang durch. Spart dabei nicht mit Munition, sondern haltet entschlossen drauf.

## Almaty, Kasachstan

**Pharcom-Lagerhäuser:** Geht schräg nach rechts vorne, bis Ihr ein Haus mit zwei Fenstern seht. Klettert hinauf und steigt ein, um Erikson zu verhören (**A**). Im gleichen Raum findet Ihr den unbedingt notwendigen Virenscanner in einer Kiste. Sucht nun das Plakat nördlich von Warenhaus 13. Steigt dort in den Raum links davon ein und geht durch die Tür. Mit dem Virenscanner (ohne seht Ihr nichts) findet Ihr nun den ersten Toten (markiert mit **V**). Steigt durch das Fenster aus dem Raum und begebt Euch zum großen Gebäude links hinten. Verschafft Euch Zutritt und benutzt erneut Euren Scanner. Sprengt nun die Fässer vor der Tür (Abstand halten!). Geht danach zu Punkt (**B**) und tretet die Tür ein. Dahinter lauft Ihr weiter zu Warenhaus 36, wo Ihr die Fässer entzwei schießt, um einen Tunnel freizulegen. An der Kreuzung entscheidet Ihr Euch für den Weg nach rechts, bis Ihr wieder an die Oberfläche kommt. Klettert auf die Kisten links und hangelt am Seil hinüber; dort betätigt Ihr den Stromschalter (**C**). Steigt nun vorsichtig auf der anderen Seite des Zauns hinunter und lauft zu Warenhaus 69. Dort steigt Ihr über Kisten ein und erledigt die Gegner. In einer Kiste befindet sich die letzte Leiche. Sprengt die Tür mit Hilfe der Fässer und geht nach links zum Zaun. Dieser läßt sich nun öffnen. Sprintet zum Tunnel und folgt ihm, bis Ihr ein weiteres Tor erreicht. Öffnet es und geht dann weiter nach rechts, bis Ihr wieder nach oben kommt (**D**). Danach sucht Ihr den Aufstieg zum Lager 76, um den Level zu vollenden.

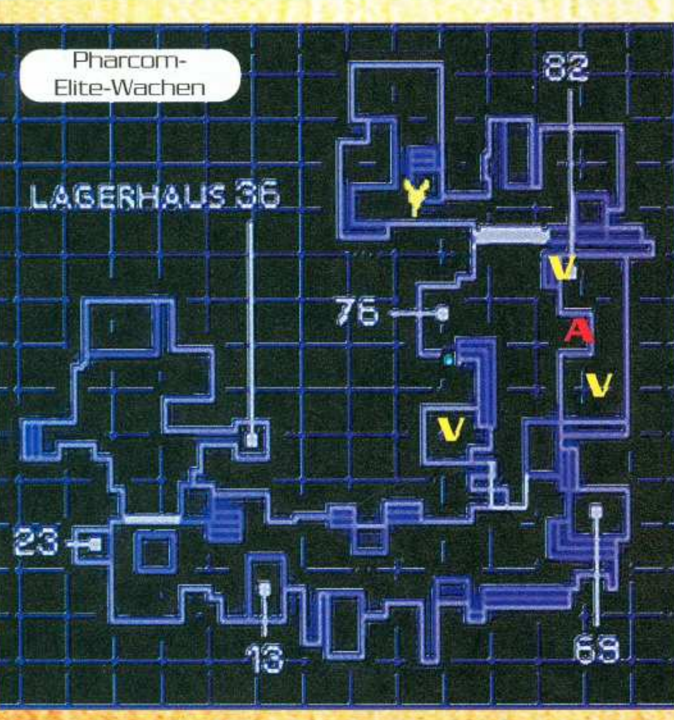


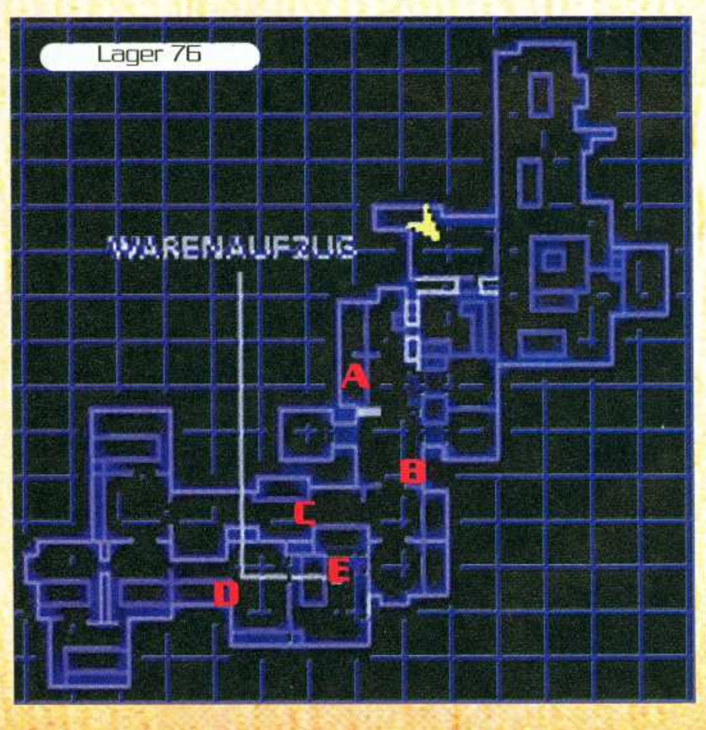

**Pharcom-Elite-Wachen:** Eure Aufgaben sind die gleichen wie in der vorherigen Mission, allerdings sind nun Eure Gegner noch stärker und besser: Verlaßt das Gebäude durch die Falltür und macht Euch auf den Weg zu Lagerhaus 82. Dort scannt Ihr den Raum, um die erste Leiche zu finden (**V**). Verlaßt das Gebäude und haltet Euch links, bis Ihr neben einem Gitter Lagerhaus 74 erreicht, ein Scan zeigt Euch dort einen weiteren Toten. Geht nun zum Haus, das vom Ausgang aus das nächste ist. Steigt durch das Fenster und klettert weiter hinauf auf das Dach. Dort hangelt Ihr an einem Balken entlang auf das nächste Haus (**A**). Steigt über die niedrigeren Dächer hinunter und inspiziert die Kisten neben Euch. Hier findet Ihr den letzten Körper. Danach geht es weiter in den Tunnel! Nehmt bei jeder Gelegenheit die Abzweigung links, bis Ihr einen Aufgang erreicht. Schießt dabei herumstehende Fässer aus möglichst großer Entfernung ab, bevor sie Feindesfeuer entzünden. Fackelt nach dem Aufsteig nicht lange mit den Gegnern herum, rennt lieber direkt zum Lager 76.



Den Viren keine Chance: Die verseuchten Toten auf dem Pharcom-Gelände findet Ihr nur mit dem Virenscanner.

**Lager 76:** Nur 15 Minuten bleiben Euch zur Flucht aus der Pharcom-Anlage, legt also keine großen Pausen ein. Betretet das brennende Lagerhaus 76 und haltet Euch dort links. Klettert danach rechts die Kisten hinauf auf den Absatz. In der Wand seht Ihr ein Loch, durch das Ihr mit einer Rolle schlüpft (**A**). Springt hinunter und steigt über den Containerstapel nach oben. Dort zieht Ihr Euch auf eine Gitterbrücke hinauf. Lauft sie schnell entlang, da sie unter Euch zusammenbricht! Vom verbliebenen Stück laßt Ihr Euch herab. Seid aber vorsichtig, denn für einen Sprung ist es zu hoch (**B**). Geht nun den Durchgang direkt neben Euch entlang und danach nach rechts zum ersten Checkpoint (**C**). Schlagt Euch durch die dahinterliegenden Räume und weicht



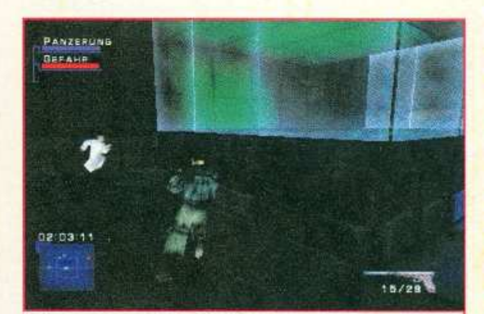

Vorsicht, Fallsucht: Im Lager 76 müßt Ihr Euch oft vorsichtig herablassen, weil ein Sprung noch zu gefährlich ist.

den Flammen mit Kletterpartien über Kisten aus. An der Kreuzung entscheidet Ihr Euch für den Weg nach links. Schleicht an den großen Kisten vorbei und Ihr entdeckt einen kleinen Stapel. Steigt hinauf und sucht nach dem Loch in der Wand (**D**). Rollt dort hindurch und geht zum Ende des Raumes. Klettert schnell auf die Stahlgitter und rennt sie entlang, bevor sie einstürzen. Am Ende steigt Ihr wieder vorsichtig hinunter (**E**). Nehmt nun Euren Virenscanner und sucht damit an der Wand vor Euch ein kleines Kästchen. Schießt drauf, um den Lift zu rufen. Betretet diesen schnell, bevor er wieder nach unten fährt.

**Siloeingangstunnel:** Ein weiterer Level ohne Karte. Geht vorwärts über die Brücke, klettert danach rechts die Kante hinauf. Weiter geht es geradeaus, bis Ihr eine weitere Brücke erreicht. Klettert an der Seite hinunter und danach bei der Gitterplattform noch eine Etage tiefer. Ihr erreicht den darunterliegenden Tunnel. Macht Euch auf die Suche nach einem Kistenstapel und klettert über ihn zur Seite der Brücke. Ein Stück weiter vorn entdeckt Ihr den Liftschalter. Gleich in der Nähe lagert ein Kistenstapel, der Euch zu einem rot beleuchteten Tunnel bringt. Folgt diesem und schaltet den Strom ein. Kehrt zum Liftknopf zurück und fahrt mit dem Aufzug hinunter. Ihr müßt dem folgenden Pfad nachgehen und am Ende nach rechts laufen. Steigt wieder hinauf und ruft den Lift erneut, fahrt allerdings nach oben. Nehmt nun den Pfad, der zu einer Brücke rechts führt und überquert sie. Nach einiger Zeit erreicht Ihr einen Raum mit drei Schaltern. Diese aktiviert Ihr, um den Level abzuschließen.

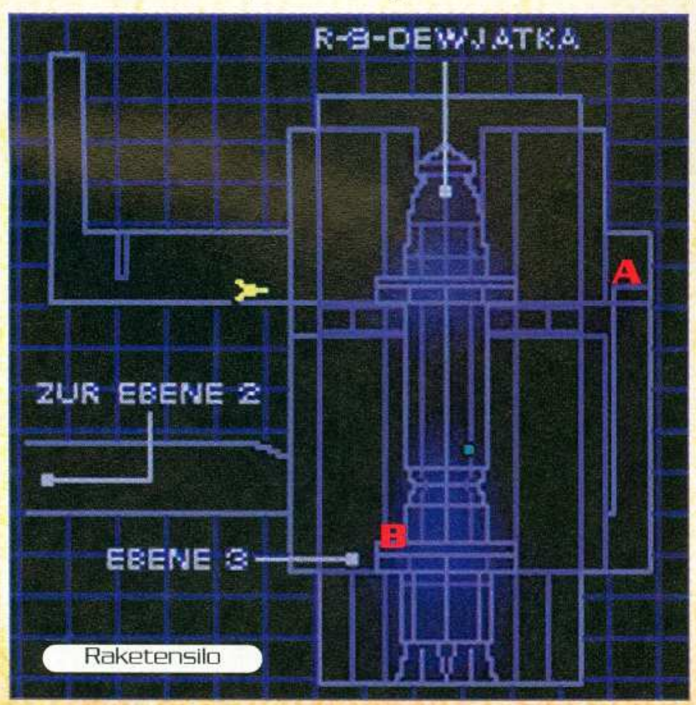
**Stromausfall im Tunnel:** Auch hier müßt Ihr ohne eine Karte auskommen, zusätzlich wird Euch die Orientierung entweder durch ein Flammenmeer oder Finsternis um Euch herum erschwert. Zu Beginn steckt Ihr in einem engen Tunnel und müßt Euch nach unten durchkämpfen. Auf dem Weg hinunter müßt Ihr sehr vorsichtig sein und Euch genau umschauen – sonst verfehlt Ihr die Stahlbalken unter Euch und stürzt ab. Unten angekommen geht es ziemlich geradlinig weiter, dafür stehen Euch viele schwerbewaffnete Gegner im Weg. Habt Ihr einen Abschnitt gesäubert, schaut Ihr Euch zur Orientierung mit der Taschenlampe um. Nur so erkennt Ihr rechtzeitig, wann Ihr eine Felskante hinabsteigen müßt. Nach einiger Zeit erreicht Ihr den außer Betrieb gesetzten Lift, diesen steigt Ihr nun hinauf. Folgt dem Weg über mehrere Brücken hinweg, die Gegnerscharen erledigt Ihr am besten mit großen Kalibern wie einem Granatwerfer. Am Ende des Weges findet Ihr eine weiße Tür, die den Weg zum Raketensilo freigibt.

**Raketensilo:** Auch wenn es auf den ersten Blick nicht so aussieht, sitzt Euch hier ein knackiges Zeitlimit im Nacken: Rennt sofort zur anderen Seite der Rakete und ruft mit dem Schalter den Lift (**A**). Unten angekommen klettert Ihr auf die obere Zubringerrampe zur Rakete und betätigt dort das Kontrollfeld. Der Countdown stoppt (**B**). Danach sprintet Ihr sofort zurück zum Lift, aus dem Ihr gekommen seid und hechtet mit einer Rolle unter dem sich schließenden Tor hindurch. Sobald es wieder aufgeht, benutzt Ihr den Fahrstuhl auf der gegenüberliegenden Seite. Jetzt dürft Ihr nirgendwo mehr Zeit vertrödeln, da Euch nur noch drei knappe Minuten übrig bleiben. Lauft den langen Gang im Raketensilo entlang, bis Ihr die Missionszentrale erreicht. Schnappt Euch dort die beiden herumlaufenden Wissenschaftler, einer von ihnen ist im Besitz einer wichtigen Keycard (**C**). Geht damit zum hinteren Ende des Raums und öffnet das Tor. Spurtet nun zum Rechnerraum und sucht Euch mit Hilfe der Karte unter den vielen Computern den richtigen heraus (**D**). Erst wenn Ihr den Countdown gestoppt habt, wartet das entscheidende Duell mit Obermotz Rhoemer auf Euch: Der Terrorist ist gegen sämtliche normalen Waffen gewappnet, alleine mit Gasgranaten könnt Ihr etwas ausrichten – diese findet Ihr auf einem Absatz (**E**).

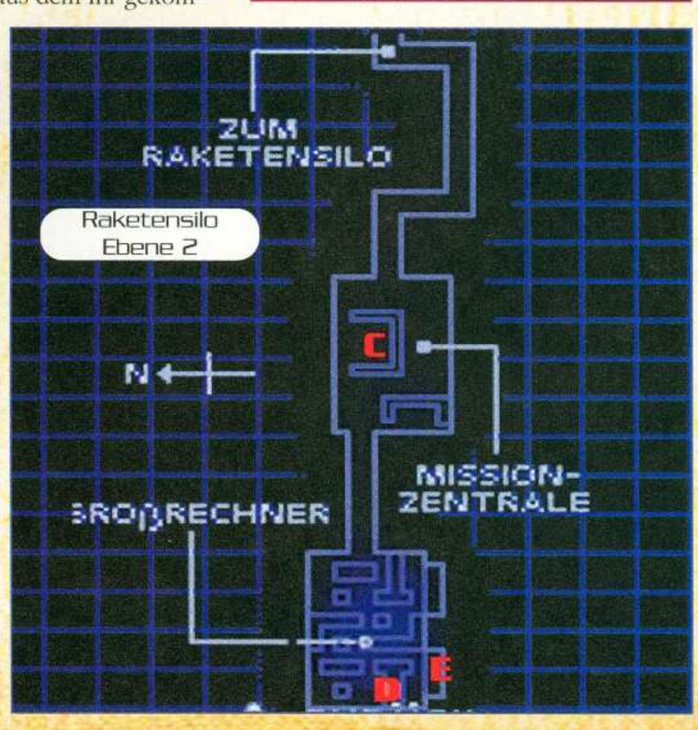

Im Raketensilo ist Geschicklichkeit auf der Jagd nach den Forschern und genaues Suchen nach dem Computer gefragt



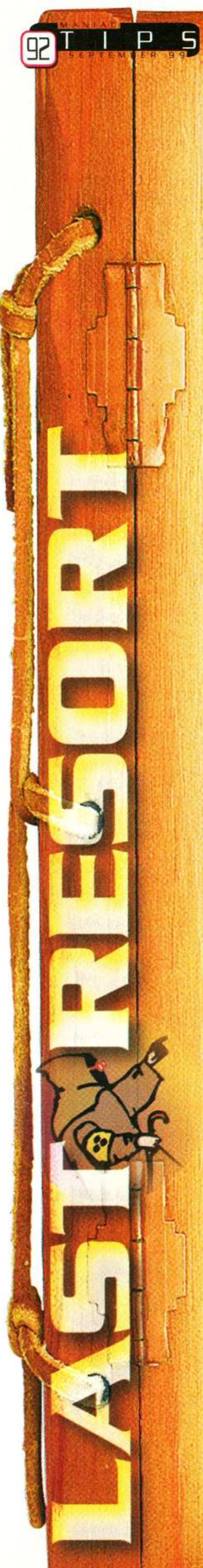
**Ist Rhoemer besiegt, könnt Ihr Euch gemütlich zurücklehnen und den Abspann genießen. Nach der Liste der Mitwirkenden überrascht Euch ein kleiner Filmschnipsel, der erahnen läßt, daß die Mission von Gabe und Lian noch nicht zu Ende ist...**



Raketensilo



Raketensilo Ebene 2




# APE ESCAPE

## TEIL 1: DIE ERSTEN 40 SPECTER-MÜNZEN

PS Um "Ape Escape" mit der Höchstwertung abzuschließen, müßt Ihr nicht nur alle 204 Affen von Specters Primatenarmee einfangen, sondern auch jede der 60 über die Level verstreuten Goldmünzen sammeln. MAN!AC führt Euch durch die ersten fünf Welten mit insgesamt 43 Münzen, der Rest folgt in der nächsten Ausgabe. *us*

### Die Urzeit

**Feld der Urahnen:** Die erste Münze ist problemlos zu erreichen: Klettert einfach die Palmen hinauf – auf einer von ihnen ist sie verborgen.

**See des Regens:** Auch hier könnt Ihr das goldene Specter-Symbol ohne Schwierigkeiten einsammeln – überseht es nur nicht! Laßt Euch von der Startplattform ins Wasser fallen und taucht unter sie hinab, dort schwebt die Münze im Wasser.


Zum Glück ist Spike nicht wasserscheu: Die Münze im "See des Regens" ruht tief am Grunde des Gewässers.

**Dinosauriertal:** Lauft die Rampe rechts vor Euch hinauf und springt hinüber auf die andere Seite des Wasserfalls. Dort geht Ihr zur beweglichen Plattform und fahrt mit Ihr nach oben. Dort angekommen, seht Ihr die Münze über einer schrägen Fläche schweben, die Ihr nicht besteigen könnt. Klettert deshalb rechts daneben die Stufen hinauf und rutscht hinunter, um mit einem gezielten Sprung den Goldtaler einzusacken.

### Zenozoische Zeit

**Dschungelfluß:** Lauft links, bis Ihr auf der anderen Flußseite ein Tor seht. Die Münze darauf erreicht Ihr nur mit dem Propeller und einem Doppelsprung von der gegenüberliegenden Wiese aus. Kehrt nun auf die Insel zurück und folgt dem Weg durch ein Tor. Dreht danach hinter der Grube mit dem Laserschwert das Holzgitter hoch. Im Raum dahinter geht Ihr durch das Gebüsch: In der Nähe des Baumriesen laßt Ihr Euch von der Felskante auf einen Vorsprung hinab, ohne abzustürzen. Folgt ihm in eine Höhle zur zweiten Münze. Kehrt dann zum Anfang zurück und folgt dem Flußverlauf in den nächsten Abschnitt. Dort findet Ihr gleich rechts das dritte Symbol. Schnappt Euch nun das Gummiboot und rudert den Fluß entlang, bis Ihr zu einem Zahnrad kommt. Dreht damit die Schleuse auf und schlüpft schnell hindurch. Rudert hier um die Erhebung in der Mitte herum und Ihr seht bereits die letzte Münze vor Euch glitzern.


Die "Warum hier Ruinen" verlangen gute Dualshock-Beherrschung: Ein Wackler, und Spike stürzt ab.

**Warum hier Ruinen:** Folgt dem Pfad und betretet das Steingebäude am Ende. An der Abzweigung rechts überwindet Ihr die Fallgruben, danach kommt Ihr nach draußen. Werft den markierten Steinblock hinunter und geht zurück. Laßt Euch in die erste Grube fallen und rutscht nach unten. Von hier aus fahrt Ihr mit zwei Plattformen nach oben, bis Ihr an eine weitere Schräge mit der ersten Münze kommt. Steigt in die Grube, die der Block von vorhin freigelegt hat. Die hier versteckte Münze erreicht Ihr, indem Ihr den kleinen Steg neben dem Hauptweg entlang balanciert. Nehmt danach den hinteren Ausgang, dort steigt Ihr die Säulen hinauf und schnappt Euch das dritte Symbol. Zurück durch den Tempel haltet Ihr Euch links und springt über mehrere kleine Plattformen zu einem weiteren Tor. Dahinter fahrt Ihr mit einem Lift nach unten und betretet die Brücke. Laßt Euch von dieser ins Wasser fallen und taucht unter Ihr nach der letzten Münze.

**Wer baute Ruine:** Nehmt zu Beginn die Abzweigung über die Hängebrücke und folgt weiter dem Weg, bis Ihr einen Schalter erreicht. Aktiviert diesen, um eine neue Brücke aufzubauen. Über diese geht es zu einem Absatz mit zwei verschlossenen Toren. Wählt das hintere und aktiviert es mit dem Schalter daneben. Im Inneren steigt Ihr links die Rampe hoch und öffnet das verschlossene Tor rechts mit einem gezielten Schuß durch die Gitter auf den Knopf dahinter. Greift Euch etwas weiter vorn das Zahnrad und betätigt es, um das nächste Tor zu durchschreiten. Springt in den Fluß und schwimmt dem Verlauf nach, bis Ihr zu einer Abzweigung kommt. Folgt ihr nach links und klettert den Pfahl am nächsten Absatz nach oben. Hier findet Ihr die Specter-Münze dieses Levels.

**Dimension - Buzz-Angriff 1:** Hier fordert Euch das erste Mal Euer von Specter kontrollierter Freund Buzz heraus. Besiegt Ihr ihn, wird dieser Erfolg mit satten fünf Münzen belohnt! Bei einer Niederlage verliert Ihr kein Leben, nutzt darum die Gelegenheit, Euch den Kursverlauf einzuprägen. Um Zeit zu sparen, solltet Ihr bei den Schwimmabschnitten frühzeitig mit einem Sprung wieder aus dem Wasser kommen sowie am Ende der Rutschpartie ebenfalls durch einen Hüpfer die „Ausrodelphase" verkürzen.

### Primitive Zeit

**Primitiver Strand:** Lauft den Strand links entlang und fangt drei Affen ein, um das Türschloß zu aktivieren. Geht danach durch das Tor und folgt dem Weg bis zu den herunterklappenden Stahlplattformen. Überwindet sie und laßt Euch danach in die nächste Grube fallen. Dort findet Ihr einen Tunneleingang, hinter dem sich links ein Aufzug verbirgt. Fahrt nach oben und dreht Euch um, statt in den Gang zu gehen: Unter dem Dach der Höhle seht Ihr schon die nächste Specter-Münze schimmern.

**Primitiver Ozean:** Hechtet ins Wasser und schwimmt geradeaus auf den Höhleneingang zu – paßt dabei auf die Haie auf. Im nächsten Abschnitt haltet Ihr Euch links und watet durch den Wasserfall. Auf der anderen Seite laßt Ihr Euch in den See darunter fallen und seht Euch genau um. Die Münze ist unmittelbar vor dem U-Boot versteckt.

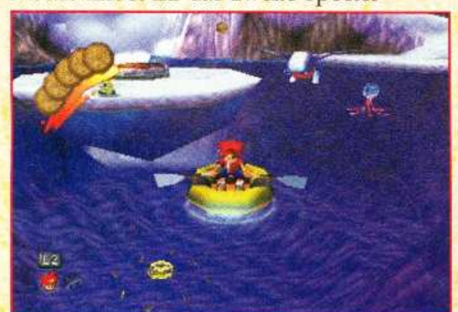

Bon Appetit: Der Dino "Dexter" sieht von außen harmlos aus, hat aber ganze Schiffe verschluckt.

**Dexters Insel:** Lauft am Dinosaurier vorbei und haut das Tor vor Euch mit ein paar Schlägen entzwei. Dahinter aktiviert Ihr den Schalter, der eine Wasserschildkröte freiläßt. Diese besteigt Ihr am Meeresrand über ein Pier und fahrt danach mit ihr zum nahe gelegenen Schiff. Dort findet Ihr die erste Münze. Kehrt zurück an Land und bratet dem Dino eins über, ehe Ihr in seinen Rachen steigt. Von hier aus springt Ihr in seinen Magen und taucht unter das verschluckte Schiffswrack hinunter. Das zweite Specter-Symbol wartet auf Euch. Am Ende des Bootes geht es in ein lilafarbenes Organ. Dort seht Ihr gleich zu Beginn eine Grube mit einer Rutschbahn, die Ihr benutzt. Ihr landet in einem kleinen Gewässer, an dessen Rand einige Stufen hinaufführen. Nehmt diesen Weg und Ihr landet beim dritten goldenen Taler. Diesen bekommt Ihr aber nur, wenn Ihr bereits den Zauberball besitzt, um das Spinnennetz zu durchdringen.

## Die Eiszeit

**Gefrorener Ozean:** Die erste Specter-Münze in der Eiszeit ist ein Kinderspiel. Lauft einfach die Bergpfade entlang, bis Ihr sie rechts funkeln seht. Um sie zu erreichen, klettert Ihr den Pfahl unter ihr hinauf.

**Eiszapfenhöhle:** Hüpft über die erste Grube und Ihr seht einen Raum hinter Eis. Diesen erreicht Ihr, indem Ihr dem schmalen Pfad etwas weiter links folgt. Von dem Tisch aus erreicht Ihr die erste Münze. Geht wieder hinaus und fliegt mit dem Propeller die Absätze nach oben zum Höhleneingang. Im nächsten Abschnitt hüpft Ihr die Stufen nach oben und folgt dem Weg. An der unscheinbaren Kreuzung nehmt Ihr erst den Pfad nach rechts in ein Wasserbecken hinein. In einer Nische findet Ihr das zweite Specter-



Die Münze lockt im "Eiszpafenhöhlen"-See, doch giftige Krallen wollen Spike hier an's Leder.

Symbol. Geht zurück und nun die andere Route entlang. Weicht den Stahlspitzen und Schneebällen aus, bis Ihr einige Stufen erreicht, die im Boden versinken. Springt sie im richtigen Moment hinauf und geht über die kleine Brücke rechts zum nächsten Abschnitt. Mit dem Paddelboot rudert Ihr zur kleinen Insel in der Mitte des Sees, direkt darunter befindet sich ganz am Boden die letzte Münze.

**Thermalquellen:** Hüpft vom Podest herunter und lauft geradeaus durch den Höhleneingang. Haltet Euch rechts und rennt zur Halle mit dem ersten Eisbären. Schubst ihn zweimal in die Eisbarriere direkt vor Euch. Das gleiche wiederholt Ihr in der nächsten Kammer, während ihr in der dritten das Eis links zerbröselt. Geht durch den freien Eingang und schnappt Euch die erste Münze. Öffnet danach die Tore mit den Schaltern und verlaßt die Höhle wieder. Springt über die Felsplattformen mit Hilfe des Propellers immer höher, bis Ihr eine Eisbrücke erreicht. Überquert diese schnell, bevor sie einstürzt und folgt dem Tunnel danach. Am Ende geht es wieder ein Stück nach oben und über eine zweite Brücke und durch ein Tor. Dahinter haltet Ihr Euch einfach rechts, bis Ihr die zweite Münze erreicht.

**Dimension - Buzz-Angriff 2:** Hier gilt das gleiche wie beim ersten Duell: Fünf Münzen gibt es für einen Sieg im Wettrennen. Seid dabei vorsichtig, da Ihr an einigen Stellen ins Nichts abstürzen könnt und dabei ein Leben verliert!

## Neuere Geschichte

**Tempel der Stille:** Steigt die Stufen zum Tempel hinauf und schaut auf dem Vorplatz links hinter das Steingebäude. Dort versteckt sich das erste Specter-Symbol. Betretet nun den Schrein und lauft zur Buddha-Statue am Ende des Gebetsraumes. Springt über die rechte Hand und Schulter nach oben auf den Kopf und sammelt die zweite Münze ein. Macht Euch wieder auf den Weg nach draußen und geht links herum am Gebäude vorbei zum Brunnen. Springt hinein. In der Lavahalle hüpft Ihr über die Bodenstücke nach hinten zu der Statue. Dort propellert Ihr Euch auf die Säule links hinauf und macht Euch oben auf den Weg zurück zum vorderen Teil der Halle, wo sich in einer Nische die dritte Münze befindet.

**Chinesische Mauer:** Zu Beginn seht Ihr links eine kleine Insel, auf der sich die erste Münze befindet. Bleibt danach auf dem Pfad, bis Ihr den nächsten Abschnitt erreicht. Im Raum dahinter weicht Ihr den Gewichten aus und fangt die drei Affen. Daraufhin erscheint eine Treppe und zugleich geht das Tor auf, das Euch vorher den Weg zum zweiten Specter-Symbol verschlossen hatte. Schlagt Euch nun an den zahlreichen fiesen Fallen vorbei durch die chinesischen Hallen, bis Ihr in einen Abschnitt mit einem Hängebügel kommt. Fahrt mit



Im "Tempel der Stille" geht's feurig zu: Unter Euch brodelt Lava, während Ihr an einer Liane entlanghangelt.

diesem nach oben und stellt Euch ganz rechts an die Kante. Nun seht Ihr vor Euch eine Grasplattform, zu der Ihr mit dem Propeller fliegt. Von hier aus geht es noch zwei Stationen mit dem Propeller weiter, bis Ihr die letzte und gut versteckte dritte Münze findet.

**Zauberschloß:** Fangt rund um das Schloß und in den Eingangshallen fünf Affen ein, um das verschlossene Tor zu öffnen. Dazu nehmt Ihr im Schloß die Tür links und dreht an der linken Wand mit dem Zahnrad die Säule hoch. So gelangt Ihr nach oben. Geht jetzt durch die Tür zum Dach des Schlosses. Durch eine Lücke zwischen den Zinnen kommt Ihr an die erste Münze auf einer darunterliegenden Plattform. Außen herum kehrt Ihr zum Schloß zurück und geht durch die nun offene Tür. Steigt rechts die Treppe



Unscheinbar und gut versteckt: Diese Münze im "Zauberschloß" entgeht schnell Eurer Aufmerksamkeit.

hinauf und begebt Euch über die Kronleuchter zur anderen Seite, dort kommt Ihr in eine Kammer mit dem zweiten Specter-Symbol. Geht nun durch den Durchgang auf der gegenüberliegenden Seite und fahrt mit der Plattform nach unten. Springt zum Tor direkt unter Euch, wo Ihr zwei rutschige Ebenen vorfindet. Von der zweiten aus springt Ihr auf ein Trampolin mit der dritten Münze. Danach wandert Ihr zurück zum Boden und geht durch das Tor dort. Lauft hier geradeaus und schwimmt durch die Krümmung des unterirdischen Gewässers. Unter den Stachelgittern hüpft Ihr hindurch zu einem kleinen Durchgang in der Wand. Im folgenden Raum schließlich erklimmt Ihr die Zahnräder, in deren Mitte das vierte Symbol ruht. Hier wartet Ihr auf die nächste MAN!AC.

### Alle 60 Münzen

**brauchen nur Perfektionisten, die den zweiten Abspann sehen wollen: Möchtet Ihr dagegen nur alle Bonusspiele herausspielen, reichen Euch schon die Anweisungen aus dem ersten Teil des Player's Guide. Sammelt Ihr jedes Specter-Symbol aus den ersten fünf Welten auf, habt Ihr schon 43; also mehr als die nötigen 40, um das dritte und letzte Bonusspiel freizuschalten.**



# SILENT HILL

## PLAYERS GUIDE, TEIL 1

PS Konamis Grusel-Adventure lebt von Spannung und Dramatik – Orientierungs- und Munitionsprobleme sind der Gänsehaut-Atmosphäre hinderlich. Damit Ihr Euch den Horror ungetrübt geben könnt, haben wir uns mit Papier und Bleistift bewaffnet und sind nach Silent Hill gepilgert. Den zweiten und letzten Teil dieses Players Guides findet Ihr in der nächsten MAN!AC. *ts*

**Zu diesem Players Guide:** Um die Spannung nicht zu schmälern, konzentrieren wir uns auf lösungsrelevante Aktionen – wo Gegner oder andere Schockmomente auftauchen, behalten wir, mit Ausnahme der Zwischengegner, für uns. Damit Ihr heil durch Euer Abenteuer kommt, führen wir Euch zu den meisten Extras. Zu Wort- oder Zahlenrätsel geben wir keine Tips, sondern nennen gleich die Lösung. Viel Spaß!

**Nach dem Intro** werdet Ihr automatisch in eine Seitenstraße geführt, an deren Ende Ihr links durch's Tor geht. Lauft die Gasse entlang bis zum "toten Ende", an dem Ihr angegriffen werdet. Nun folgt eine FMV-Sequenz, danach nehmt Ihr alle Gegenstände mit, bewaffnet Euch mit der Pistole und schreitet zur Tür. Ihr werdet erneut attackiert. Habt Ihr die Kreatur besiegt, schnappt Ihr Euch das Radio und verlaßt das Café. Schaut auf die Karte: Lauft die Bachman St. hoch in Richtung Convenience Store. Auf einer Bank rechts in der Nähe des Cafés liegt Munition. Geht nun weiter in Richtung Convenience Store. An der Seite des Gebäudes steht eine Tür offen. Dahinter findet Ihr drei Energiedrinks und einen Erste-Hilfe-Kasten (EHK). Lauft nun weiter nach Norden (auf der linken Seite der Bachman St.) und Ihr erreicht einen Wagen. Hier gibt's einen Energiedrink. Nun rennt Ihr zur **in der Karte markierten Seitenstraße**. Ihr geht wieder durch das bekannte Tor und findet nach einigen Metern etwas



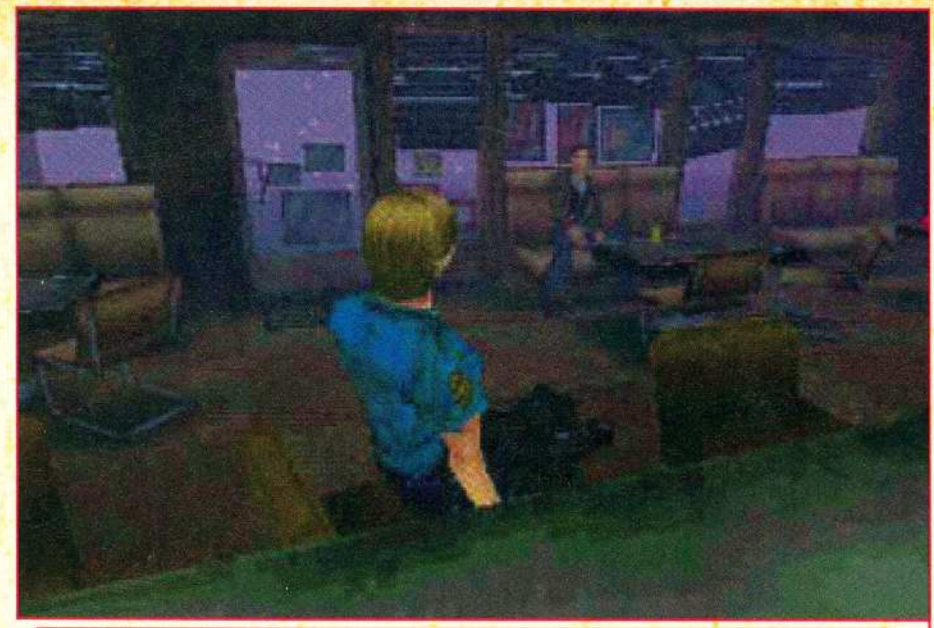

Seid sparsam: Für das Jagdgewehr findet Ihr während des gesamten Spiels nur wenig Munition.

auf dem Boden. Lauft zurück auf die Hauptstraße und dann nach Westen. Rennt die Finney St. entlang bis zur Abzweigung Levin St. Geht auf dieser Straße nach Süden und biegt westlich in die Matheson ab. Ihr erreicht einen Abgrund, an dem einige Blätter verstreut liegen. Schaut sie Euch an und geht dann auf der linken Seite die Levin St. entlang. Durchsucht die Hundehütte im fünften Haus und nehmt den Schlüssel mit. Betretet nun das Haus.
Nahe der Eingangstür liegt ein EHK, ein paar Schritte weiter speichert Ihr den Spielstand. Hier und auf dem Eßtisch findet Ihr Munition, in der Küche einen Energiedrink. Überprüft nun die Hintertür und schaut Euch die Wandkarte an. Verlaßt das Haus wieder. Rennt die Levin St. entlang nach Norden, dann östlich in die Finney, bis Ihr den roten Streifen auf der Karte erreicht. Geht diesen entlang, nach kurzer Zeit seht Ihr auf der rechten Seite einen Gartenzaun mit einer Tür. Dahinter liegt auf einem Eimer ein Energiedrink und in der Nähe des Basketballkorbs ein Schlüssel. Nehmt die Gegenstände mit und geht dann zurück zur Finney St. Hier lauft Ihr nach Osten und **überquert die Brücke** – Ihr erreicht ein demoliertes Polizeifahrzeug, daneben liegt Munition. Im Kofferraum des Wagens befindet sich der "Löwenschlüssel". Geht jetzt in der Ellroy St. nach Süden, bis Ihr ein Loch im Boden entdeckt. Lauft nach rechts zum nächsten Gebäude. Hier wartet ein blutverschmierter Postkasten mit dem "Vogelscheuchenschlüssel": Steigt die Stufen nach oben und Ihr erhaltet einen Energiedrink. Rennt nun in Richtung Levin St. und hier nach Süden. In der Nähe des letzten Hauses liegt auf der linken Seite ein weiterer Energiedrink. Geht nun auf der Matheson St. nach Westen, bis Ihr eine Seitenstraße erreicht (zwischen Levin und Bachman). Am Ende dieser Allee findet Ihr



Ruhestörung: Nur wenn der Feind "richtig" tot ist, verstummt das Radiogeräusch.

| ALLE WAFFEN IM ÜBERBLICK | |
|---|---|
| Küchenmesser | Kurze Hiebe mit geringer Schadenskraft. Wurde nicht zum Töten konstruiert – aber besser als nichts. |
| Stahlrohr | Hohe Reichweite fügt dem Gegner aber nur leichten Schaden zu |
| Hammer | Der Vorschlaghammer fügt dem Gegner großen Schaden zu, die Ausholzeit ist jedoch beträchtlich. |
| Axt | Eine leichte Axt mit durchschnittlicher Zerstörungskraft. Beste Nahkampf-Alternative zu Handfeuerwaffen (im Normal-Modus). |
| Pistole | Habt Ihr von Beginn an, bietet Platz für 15 Kugeln. Wenig Durchschlagskraft – die Masse macht's! |
| Shotgun | Faßt sechs Patronen. Hohe Durchschlagskraft und weite Streuung – zwei auf einen Streich sind kein Problem! |
| Jagdgewehr | Sechs Kugeln passen in den Lauf. Trifft auf weite Entfernungen, Munition findet Ihr nur selten. |
| Kettensäge (Next Fear) | Benötigt Benzin. Sehr wirkungsvoll im Nahkampf. |
| Schlagbohrer (Next Fear) | Läuft nur mit Benzin. Besser zu handeln, aber weniger wirkungsvoll als die Kettensäge. |
| Katana (Next Fear) | Optimal für Ballerrambos mit Munitionsproblemen. |
| Laserkanone | Die beste Waffe in ganz Silent Hill: Unbegrenzte Munition, lasergesteuerte Zielpeilung und äußerst verheerende Schadenskraft. |


Nächstenliebe: Damit Ihr der Kreaturenschar nicht wehrlos gegenübersteht, überreicht Euch Cybil zu Beginn ihre Polizeipistole.

einen EHK. Lauft nun die Levin St. nach Süden. Vor dem letzten Haus macht Ihr Halt – dort liegt ein Energiedrink. Geht nun zurück zu dem Haus mit der verschlossenen Hintertür. Setzt hier Eure drei gefundenen Schlüssel ein und nehmt nach der kurzen Zwischensequenz zwei wohlschmeckende Energiedrinks vom Tisch. Jetzt schreitet Ihr durch die Gartentür.
Rennt die Seitenstraße hoch und biegt nach links ab in die Finney St, dann nach Norden in die Midwich bis Ihr einen Abgrund erreicht. Hier findet Ihr Extras. Ab in die Matheson St. und dann in die Seitenstraße zwischen Midwich und Levin! Auf Hälfte der Allee findet Ihr auf der rechten Seite Munition und einen Energiedrink. Geht nun nach Süden und dann auf der Bloch St. nach Westen. Biegt nach Süden in die Midwich ab, rennt an der Schule vorbei und holt Euch im Schulbus zwei Energiedrinks, außerdem speichert Ihr. Lauft zurück zur **Schule** und öffnet die Tür.
Auf der rechten Seite liegt die Karte. Betretet den Hauptteil der Schule, geht hier nach Westen zur Rezeption. Auf der Theke entdeckt Ihr eine Nachricht. Wandert nun durch die Tür innerhalb der Rezeption und nehmt die Munition. Lauft zurück auf den Flur und dann nach Osten in das Krankenzimmer. Dort findet Ihr EHK, Energiedrink und Speicherpunkt. Verlaßt den Raum und betretet den Pausenhof. Lauft geradeaus zur gegenüberliegenden Tür. Betretet das Gebäude wieder und geht dann durch die Tür vor Euch – und nochmal das Ganze. Ihr findet Munition. Verlaßt das Zimmer und lauft westlich bis zur Tür am Ende des Flurs. Ihr betretet einen weiteren Gang, in dem alle Räume verschlossen sind. Am Gangende steigt Ihr die Treppe nach oben. Im 2. Stock betretet Ihr das Zimmer rechts neben der Treppe und holt Euch den Energiedrink. Verlaßt den Raum wieder und geht auf die Mädchen-Toilette. Hier findet Ihr weitere Munition. Geht nun zurück zur Treppe und betretet durch die östliche Tür einen Flur. Öffnet das Tor zum "Labor-Stauraum" und nehmt eine Flasche mit. Lauft durch die Halle in das "Chemische Labor". Hier entdeckt Ihr eine abgehackte Hand. Benutzt die Chemikalienflasche, um die goldene Medaille freizulegen. Geht nun in die "Bibliothek". Nehmt den EHK mit und ergattert im südlichsten Klassenzimmer Munition. Im Umkleideraum gibt's nichts zu holen, dafür erlebt Ihr dort eine spannende Szene. Betretet nun über die Treppe wieder den ersten Stock und geht in den Pausenhof. Plaziert das gefundene Medaillon an der Turmtür (links) und schreitet erneut in den zweiten Stock. Hier schaut Ihr Euch im Musikzimmer um und löst das Piano-Rätsel. Drückt in dieser Reihenfolge folgende Tasten (von links): Zweite weiße Taste, sechste weiße Taste, fünfte schwarze Taste, fünfte weiße Taste, erste schwarze Taste. Nun bekommt Ihr die zweite Medaille. Plaziert diese ebenfalls am Pausenhof-Turm. Betretet nun das Schulgebäude durch die Tür gegenüber des Turms und geht in den zweiten Stock. Rennt zur Treppe am rechten unteren Eck der Karte und runter bis zum Boilerraum. Geht hinein und drückt den roten Knopf. **Nun ist die Tür des Pausenhof-Turms geöffnet** und Ihr könnt eintreten.
Klettert die Leiter innerhalb des Turms herab und die nächste Leiter wieder hinauf. Ihr seid erneut im Pausenhof. Betretet das Gebäude durch die Tür gegenüber des Turms. Nehmt die Tür direkt vor Euch und ergattert EHK sowie Energiedrink. Öffnet die Vorratskammer und nehmt den Ball mit, den Ihr hier findet. Geht durch den Flur in das erste Klassenzimmer (westliche Richtung) und holt Euch die Bildkarte. Lauft nun in die Bücherei, sammelt einige Extras und speichert. Hinter der Tür in der Rezeption findet Ihr Munition und einen weiteren Durchgang. Benutzt hier die Bildkarte und Ihr erreicht einen weiteren


Nutzt die Wand als Deckung – in der Dunkelheit seht Ihr das Flugmonster erst spät.

Flur. Geht auf die Knaben-Toilette und öffnet die Tür im Hintergrund. Ihr erhaltet die Schrotflinte. Betretet nun das Lehrerzimmer, welches der Treppe am nächsten ist. Hier findet Ihr Munition. Verlaßt den Raum und geht die Treppe hoch in den zweiten Stock. Geht in das Klassenzimmer direkt unterhalb der Treppe und nehmt die Munitionsbox mit. Lauft durch die Verbindungstür ins nächste Klassenzimmer und Ihr ergattert Schrotflintenmunition. Verlaßt den Raum; durch die Doppeltür am Fuße des Flurs erreicht Ihr einen weiteren Gang. Im Umkleideraum findet Ihr einen goldenen Schlüssel. Steigt nun die Treppe hoch bis unters Dach. Geht hier zum Wassertank und schaut Euch das Ventil an. Am anderen Ende des Rinnsteins befindet sich ein Schlüssel im Loch. Ihr könnt ihn nicht erreichen, also steckt Ihr Euren Ball hinein und dreht am Ventil. Jetzt findet Ihr den Schlüssel im Pausenhof auf der linken Seite. Er sperrt die Tür des Büchereilagers auf, in dem Ihr Euch den EHK holt. Betretet nun die Bibliothek und laßt die Munition ins Inventar wandern. In dem bisher unbesuchten Flur geht Ihr in das erste Klassenzimmer und von da aus einen Raum weiter. Hier und auf einer Bank im Flur findet Ihr einen Energiedrink. Benutzt die Treppe rechts unten, rüstet Euch im Lagerraum aus und betretet dann den Boilerraum. Ein weiteres Rätsel: Dreht das linke Rad einmal nach rechts, das rechte Rad zweimal nach links. Der nun folgende **Zwischengegner** stellt kein großes Hindernis dar. Kleiner Tip: Man sollte sein Maul nicht so weit aufreißen...
Ihr seid nun wieder im "normalen" Heizungsraum. In der Nähe des Boilers liegt ein Schlüssel auf dem Boden. Nehmt ihn und verlaßt damit die Schule. Geht auf folgendem Weg zur Kirche: Lauft auf der Midwich St. nach Süden,


Klopf, klopf: In der Umkleidekabine gibt's zwar keine Extras, dafür aber ein kleines Schreckensschmankerl...

**Laßt Euch nicht auf unnötige Schießereien ein – weicht aus oder lauft einfach weiter, wenn Ihr einen Gegner nicht gleich beim ersten Mal erledigt. Da Ihr auf freier Straße für fliegende Monster ein gefundenes Fressen seid, sucht Ihr Deckung und begrenzt Eure Angriffsfläche. Kann er Euch nur von vorn attackieren, ist der Bösewicht mit wenigen Schüssen erlegt!**



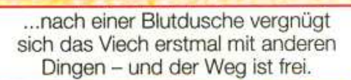


Man kann es nicht oft genug wiederholen: Regelmäßiges Speichern gehört zum 1x1 jedes Abenteurers.

dann östlich die Bradbury nach Norden bis zur Querstraße. Ungefähr auf halber Höhe der Allee steht auf der rechten Seite eine Tür offen. Betretet das Haus, holt Euch Extras und speichert den Spielstand. Rennt nun zurück in die Bradbury St., von hier aus weiter nach Osten. Biegt in die nächste Querstraße


Aus dem Weg: Ein schleimiges Tentakel versperrt Euch den Zugang zur wichtigen Metallplatte...

ab, auf halber Höhe findet Ihr auf der rechten Seite Munition. Geht die Querstraße weiter bis zur Bloch St. und westlich **in die Kirche**. Nach der FMV-Sequenz bedient Ihr Euch am Altar, links davon findet Ihr einen weiteren Energiedrink. Verlaßt das Gotteshaus und rennt nach Westen bis zur Tankstelle. Hier entdeckt Ihr eine offene Tür, dahinter sammelt Ihr Munition ein. Geht nun die Ellroy St. entlang nach Süden, auf der rechten Seite steht nach einigen Metern ein Fahrzeug. Besorgt Euch die Munition und rennt dann in Richtung Brücke. Wenn Ihr aufmerksam seid, entdeckt Ihr auf der rechten Seite der Bloch St. nützliche Extras. Steigt im Brücken-Kontrollzentrum die Treppe hinauf, nehmt die Karte und speichert. Lauft nun in Richtung Kamera und laßt die Brücke herab. Geht auf der Crichton St. nach Süden. In der Koontz St. findet Ihr den Eingang zum **Alchemilla Hospital**. Lauft hier an der Rezeption vorbei um die Ecke in die erste Tür. Nach der FMV-Sequenz dreht Ihr Euch nach rechts und geht durch die Wandtür. Verlaßt den nächsten Raum durch den anderen Ausgang und Ihr seid hinter der Rezeption. Nehmt die Karte und weitere Gegenstände mit und kehrt zurück in das Zimmer, aus dem Ihr ursprünglich gekommen seid. Öffnet hier die Tür, hinter der Ihr noch nicht wart und lauft dann durch das Arzneizimmer auf den Flur. Betretet von hier aus das Arztzimmer. Auf dem Tisch liegt ein weiterer Plan. Im Konferenzraum findet Ihr einen Schlüssel. Einige Extras liegen in der Küche herum, eine Plastikflasche solltet Ihr hier ebenfalls mitnehmen. Diese füllt Ihr im Büro des Direktors mit der Flüssigkeit vom Boden. Geht nun runter in den Keller und betretet den Generatorraum. Drückt den Knopf auf der rechten Maschine und betretet dann den Aufzug. Fahrt in den zweiten Stock und versucht, die Tür zu öffnen. Wiederholt den Vorgang im dritten Stock. Nun könnt Ihr in die oberste Etage, hier läßt sich die Tür öffnen. Geht durch die Tür am Ende des Ganges und betretet dann über die Treppe den dritten Stock. Im Zimmer 302 findet Ihr Extras und einen Speicherpunkt, in Raum 304 einen Energiedrink. Nehmt aus dem Geräteraum Munition,


...nach einer Blutdusche vergnügt sich das Viech erstmal mit anderen Dingen – und der Weg ist frei.

EHK und Blutkonserve mit und holt Euch in Zimmer 306 eine Metallplatte. Dann entriegelt Ihr die Tür zum Aufzug. In der Herrentoilette findet Ihr ebenfalls eine Platte. Wechselt in den zweiten Stock und nehmt das Feuerzeug aus Zimmer 201. Das Tentakel in Raum 204 beschäftigt Ihr mit der Blutkonserve, dann greift Ihr Euch die dritte Metallplatte von der Wand. Geht zurück zur Treppe und in den ersten Stock. In Küche und Büro lagern Extras, im Zimmer des Direktors eine weitere Platte. Geht nun ins Schwesternzimmer und plaziert die vier Platten wie folgt: Rot links oben, blau rechts oben, gelb links unten, grün rechts unten. Betretet nun über den Vorbereitungsraum den Operationssaal und nehmt den Schlüssel. Dann besorgt Ihr Euch in der Intensivstation ein Desinfektionsmittel. In Zimmer 206 findet Ihr Extras. Fahrt nun mit dem Aufzug in den Keller und geht in das Leichenschauhaus (yeah). Hier nehmt Ihr einen Energiedrink sowie eine Ampulle. Holt außerdem den Hammer aus dem Maschinenraum. Betretet nun die Vorratskammer. Neben Extras entdeckt Ihr Spuren auf dem Boden. Verschiebt den Schrank und schleicht dann durch die versteckte Tür. Am Ende des Zimmers spritzt Ihr Desinfektionsmittel über die Planzen und zündet sie mit dem Feuerzeug an. Jetzt geht's nach unten! Kurz vor dem Ende des Ganges befindet sich seitlich eine Tür, die nur schwer zu erkennen ist. Öffnet sie und geht dann durch die Tür rechts von Euch. Nehmt die Videokassette. Verlaßt den Raum wieder und lauft zur letzten Tür in diesem Gang (linke Seite). In der Nähe des Bildes liegt ein Schlüssel. Verlaßt das Kellergewölbe und betretet Zimmer 302 (3. Stock). Hier könnt Ihr Euch das Video anschauen. Greift Euch noch schnell die Schrotflintenmunition und geht dann ins Untersuchungszimmer im ersten Stock. Nun folgt eine lange Zwischensequenz. Danach nehmt Ihr den Schlüssel für den Antiquitätenladen, speichert den Spielstand und verlaßt das Krankenhaus. Geht die Koontz St. entlang und biegt dann in die Simmons ab. **Betretet den Antiquitätenladen** und geht die Treppe hinunter. Auch hier macht Ihr durch das Verschieben eines Schranks den Weg zu einer versteckten Tür frei. Am Ende des Tunnels erreicht Ihr einen Raum mit einem geheimnisvollen Altar. Nehmt die Axt von der Wand und verlaßt den Raum wieder. "Etwas" passiert, und Ihr erwacht im Krankenhaus. Nach einer längeren Zwischensequenz wacht Ihr erneut auf – diesmal wieder im Antiquitätenladen. Verlaßt diesen und Ihr steht auf den Straßen Silent Hills. Was Euch hier noch erwartet, wie Ihr am Ende trotz fehlender Gebäudekarte den Überblick behaltet und die „guten“ Abspänne zu sehen bekommt, verraten wir Euch schon in vier Wochen in der nächsten MAN!AC.


Das erste knifflige Rätsel: Im Musikzimmer müßt Ihr ein Wortspiel lösen – oder Ihr schaut in unseren Players Guide!

# GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC-Comms-Link sowie dem Game Buster von Dataflash (kompatibel mit dem XPloder) erstellt.

## PS DRIVER

| EFFEKT | CODE |
|---|---|
| Tiefgarage: | |
| Kein Schaden | 801E3588 0000 |
| Fahrtest bestanden | D01E3750 0000 |
| | 801E3570 503C |
| | D01E3572 0000 |
| | 801E3572 3C3C |
| | D01E3574 0000 |
| | 801E3574 503C |
| | D01E3576 0000 |
| | 801E3576 503C |
| | D01E3578 0000 |
| | 801E3578 0050 |
| Unendl. Zeit | D01E356E 0000 |
| | 801E4248 0001 |
| Städte: | |
| Kein Schaden | 8009AC10 0000 |
| Kein Gesucht | 800970F8 0000 |
| 1 Treffer bei Rammen reicht | D109CFA4 0000 |
| | 8009CFA4 3FFF |

## PS TRAP RUNNER

| EFFEKT | CODE |
|---|---|
| Unendl. Zeit | 8010B658 5F90 |
| Energie P1 | 80127AC2 03E8 |
| | 80127AC4 03E8 |
| Energie P2 | 801284CA 03E8 |
| | 801284CC 03E8 |
| Alle Level | 80126D9A 0100 |
| Alle Kämpfer | 80126D8E 0101 |
| | 80126D90 0101 |

## PS BUGS BUNNY

| EFFEKT | CODE |
|---|---|
| Energie | 30010041 0006 |
| Goldkarotten | 30010047 00DD |
| Uhren | 30010045 00DD |
| 99 Karotten | 30010043 0063 |

## PS BOMBERMAN

| EFFEKT | CODE |
|---|---|
| Unendl. Leben | 8005EB7A 2400 |
| Unendl. Zeit | 80061F2E 2400 |
| Max. Bomben-Kraft | D0083A9E 0001 |
| | 801D8C08 0009 |
| | D0083A9E 0009 |
| | 801DFC38 0009 |
| Unendlich Bomben | D0083A9E 0001 |
| | 801D8C0A 0001 |
| | D0083A9E 0009 |
| | 801DFC3A 0009 |

## PS STREET FIGHTER ALPHA 3

| EFFEKT | CODE |
|---|---|
| Energie P1 | 801942D8 0090 |
| Power Bar P1 | 801943CA 0090 |
| Guard Bar P1 | 80194488 0050 |
| Taunts P1 | 8019436A 0001 |
| Energie P2 | 80194720 0090 |
| Power Bar P2 | 80194812 0090 |
| Guard Bar P2 | 801948D0 0050 |
| Taunts P2 | 801947B2 0001 |
| Alles frei | 8017E022 FFFF |
| Letzte Stage | 80198C54 0009 |

## PS WING OVER 2

| EFFEKT | CODE |
|---|---|
| Unendl. Zeit | 8008BD42 2400 |
| Unendl. Geld | 801A8910 967F |
| | 801A8912 0098 |
| Alle Übungs-missionen | 801A8916 3F40 |
| Hangarzugang | 801A8956 8200 |

## N64 STAR WARS: RACER

| EFFEKT | CODE |
|---|---|
| Nur 1 Runde | 81121CAA 0002 |
| Truguts | 8111CB1A FFFF |
| Alle Strecken | 8111CB08 FFFF |
| | 8111C80A FFFF |
| Alle Fahrer | 8111CB14 007D |
| | 8111CB16 FFFF |
| Immer Erster | 8111CB0C 3FFF |
| | 8111CB0E 3FFF |
| | 8111CB10 3FFF |
| | 8111CB12 00FF |

## N64 GOEMON 2

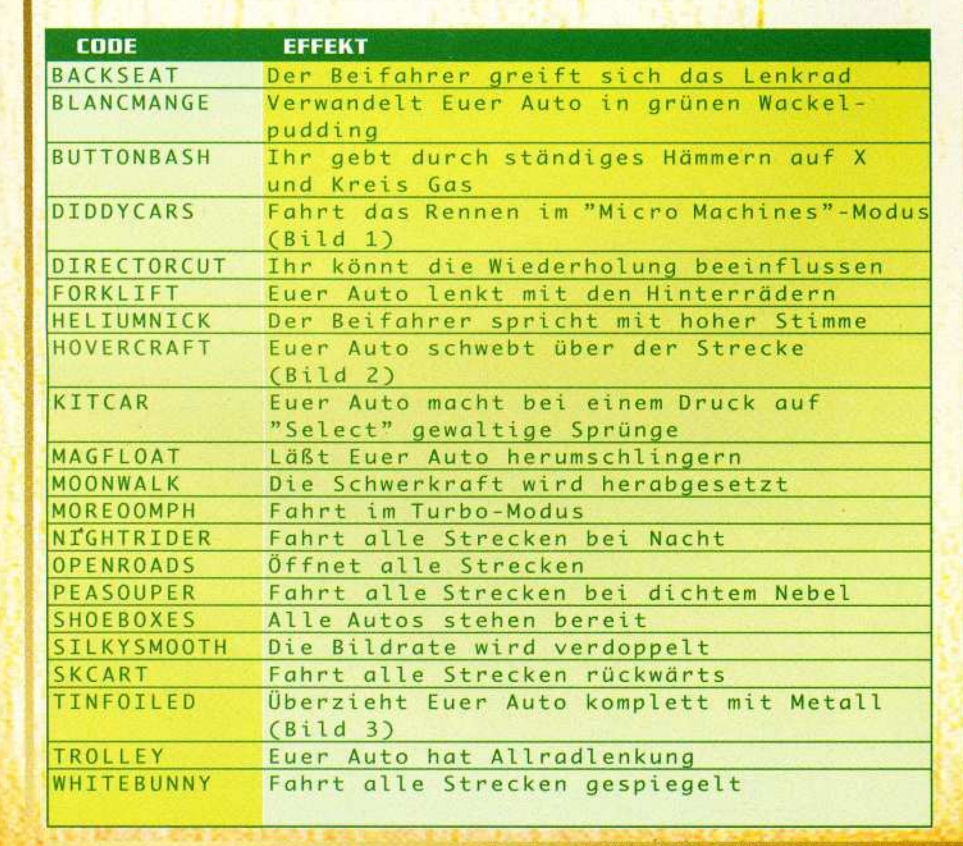
| EFFEKT | CODE |
|---|---|
| Energie P1 | 80088ED4 0006 |
| Geld P1 | 80088ED7 00FF |
| Energie P2 | 80088EDE 0006 |
| Geld P2 | 80088EE1 00FF |
| Überall rein | 80088EC6 002C |
| Energiebonus | 811A2B52 01F4 |
| Geldbonus | 801A2B4F 00C8 |

**Schlechte** Nachricht für Playstation-Schummler: Nachdem beim neuesten Konsolen-Modell schon der Steckplatz für Module wegrationalisiert wurde, torpediert der neue Kopierschutz auch Besitzer von älteren Playstations – für kommende Highlights wird es voraussichtlich keine Game-Buster-Codes mehr geben!

# CLASSIC TIP

# COLIN MCRAE RALLY

PS Festtag für Rally-Freunde: Nach dem gerade veröffentlichten Kracher "V-Rally 2" erscheint nun Codemasters' Meisterwerk "Colin McRae Rally" in der Platinum-Reihe. Damit Ihr für alle Eventualitäten gerüstet seid, präsentiert Euch MAN!AC im Classic-Tip sämtliche Cheatcodes für die famose Raserei, inklusive der drei Bonusmodi, die in der Originalfassung einem kuriosen Fehler zum Opfer fielen: Nach dem erfolgreichen Beenden des Expertenlevel wurden Euch im Abspann zwar Paßwörter verraten, doch waren diese nur Platzhalter, die bei Eingabe nichts bewirkten. *us*



| CODE | EFFEKT |
|---|---|
| BACKSEAT | Der Beifahrer greift sich das Lenkrad |
| BLANCMANGE | Verwandelt Euer Auto in grünen Wackelpudding |
| BUTTONBASH | Ihr gebt durch ständiges Hämmern auf X und Kreis Gas |
| DIDDYCARS | Fahrt das Rennen im "Micro Machines"-Modus (Bild 1) |
| DIRECTORCUT | Ihr könnt die Wiederholung beeinflussen |
| FORKLIFT | Euer Auto lenkt mit den Hinterrädern |
| HELIUMNICK | Der Beifahrer spricht mit hoher Stimme |
| HOVERCRAFT | Euer Auto schwebt über der Strecke (Bild 2) |
| KITCAR | Euer Auto macht bei einem Druck auf "Select" gewaltige Sprünge |
| MAGFLOAT | Läßt Euer Auto herumschlingern |
| MOONWALK | Die Schwerkraft wird herabgesetzt |
| MOREOOMPH | Fahrt im Turbo-Modus |
| NIGHTRIDER | Fahrt alle Strecken bei Nacht |
| OPENROADS | Öffnet alle Strecken |
| PEASOUPER | Fahrt alle Strecken bei dichtem Nebel |
| SHOEBOXES | Alle Autos stehen bereit |
| SILKYSMOOTH | Die Bildrate wird verdoppelt |
| SKCART | Fahrt alle Strecken rückwärts |
| TINFOILED | Überzieht Euer Auto komplett mit Metall (Bild 3) |
| TROLLEY | Euer Auto hat Allradlenkung |
| WHITEBUNNY | Fahrt alle Strecken gespiegelt |














## Es war einmal...

### MAN!AC vor fünf Jahren

Ganz im Zeichen der „Freundschaft": Auf unserem Cover prangt ein mittlerweile beschlagnahmtes Prügelspiel, im Heft lassen wir den Multimedia-PC gegen Spielkonsolen antreten. Dieses „Duell der Entertainer" hat bis heute keinen Sieger – ist aber zu Zeiten des 486er-PCs genauso spannend wie heute mit Pentium-3-Benchmarks. Spielemäßig ist im Sommer '94 wenig los: Außer „Super Street Fighter 2" für die 16-Bit-Systeme konnte uns keine Neuheit recht begeistern, sieht man von ein paar Mega-CD-Umsetzungen ab. Im News-Teil dagegen stellen wir zwei faszinierende deutsche Entwicklungen vor: Marc Rosochas „Iron Soldier" für den Atari Jaguar und Manfred Trenz' „Targa" – heute ein begehrtes Sammlerstück für's Super NES.

Stephan Freundorfer, der Neue bei der MAN!AC

## In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

**1. Adventure** (Atari, 1979)
"Kurz vor dem Ende läßt man ja die Vergangenheit Revue passieren, zumindest ist's im Kino so. Deshalb krame ich ein letztes Mal das VCS 'raus, zusammen mit einem der ersten Spiele meines viel zu kurzen Zockerlebens. Außerdem ist es das einzige Adventure, das man in fünf Minuten durch hat."

**2. Bust-a-Move 4** (Acclaim, 1999)
"Bub und Bob sind seit Jahren meine Lieblingscharaktere und fast alle Spiele mit den Knuddeldrachen tragen zur Überfüllung meines Kellers bei. Bei einer Runde mit dem genialen Puzzler sage ich den beiden Lebewohl und lasse meine Freundin das erste und letzte Mal gegen mich gewinnen."

**3. Tomb Raider 3** (Eidos, 1998)
"Ganz kurz dürfte Lara nochmal über meinen Bildschirm huschen und mit ihren wichtigsten Attributen ein letztes Lächeln auf mein Gesicht zaubern. Und mit der sicheren Gewißheit, daß dies endgültig der letzte Teil von 'Tomb Raider' war, würde ich glücklich und zufrieden auf das Ende warten."

## erscheint am 1. September

Sommerzeit ist Reisezeit: Grund genug auch für die käsigen Redakteure der MAN!AC, endlich mal aus ihren muffigen Büros und unter die Leute zu kommen. Zu ihrem hochkarätigen Kulturprogramm in aller Herren Länder gehören etliche Neuheiten aus dem Hause **Activision**, das actionlastige Playstation-Rollenspiel **Technomage** von Sunflowers und zwei brandneue Dreamcast-Titel der "Worms"-Macher Team 17. Apropos Dreamcast: Die Veröffentlichung der Sega-Konsole steht unmittelbar bevor, weshalb wir einen kritischen Blick auf Ausstattung, Onlinefähigkeit und Softwareangebot des **deutschen Dreamcast** werfen. Aber auch Nintendo-64-Spieler gehen nächsten Monat nicht leer aus, denn der **Shadowman** wird endlich zum Test aus dem Totenreich vorbeikommen. Und nicht zuletzt bekommen alle Playstation-Freaks quicklebendige Infos über die digitalen Abenteuer des **Action Man** und Empires verrücktes Shear'em-up **Sheep** (Bild).



## Japan Top 10

*Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?*

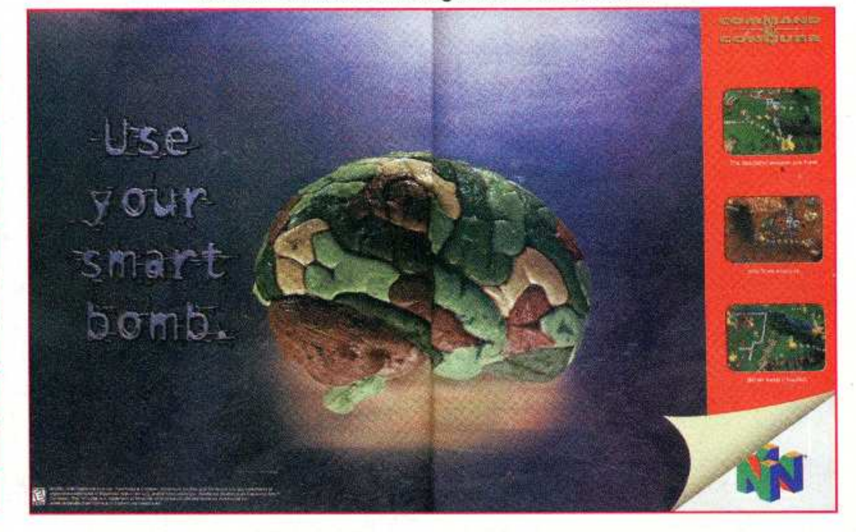
| Platz | Spiel / Hersteller | Genre / Deutschland |
|---|---|---|
| 1 | Dino Crisis – Capcom | Action-Adventure – 4. Quartal |
| 2 | Ape Escape – Sony | Jump'n-Run – im Handel |
| 3 | Mario Golf – Nintendo | Sportspiel – 4. Quartal |
| 4 | Fire Pro Wrestling – Human | Wrestling – nicht geplant |
| 5 | Persona 2 – Atlus | Rollenspiel – nicht geplant |
| 6 | Metal Gear Solid – Konami | Action-Adventure – im Handel |
| 7 | Grandia – Game Arts | Rollenspiel – nicht geplant |
| 8 | Dance Dance Rev. – Konami | Tanzspiel – nicht geplant |
| 9 | Tokio Highway Ch. – Genki | Rennspiel – September |
| 10 | Tondemo Crisis – Tokuma Shoten | k.A. – nicht geplant |

*Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.*

## Anzeigen-Galerie

### Werbebotschaften, die uns auffielen

**Trotz kriegerischer Thematik setzt Nintendo auf den Einsatz einer alternativen „Smart-Bomb" – Euer Gehirn. Wieviel Zerstörungskraft von dieser individuellen „cleveren Bombe" ausgeht, hängt einzig und allein von Euren grauen Zellen ab...**



# www.softcomgmbh.de



Metal Gear Solid Figuren ab 19,95 DM

## PlayStation

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Playstation | 239,95 |
| Playstation inkl. Dual Shock + RGB Kabel + 15Block Memorycard + 2. Digitalpad | 310,00 |
| oder mit 2. Dual Shock | 339,95 |
| Controller Padverlängerung unterstützt Rumble Funktion | 9,95 |
| RFU - Adapter | 19,95 |
| RGB Kabel | 9,95 |
| RGB Kabel mit Audio | 14,95 |
| X-Ploder Cheat Cartridge | 79,95 |
| X-Ploder Pro | 139,95 |
| Pal Converter | 39,95 |
| Sony Dual Shock Pad | 53,95 |
| Sun Dual Shock Pad | 39,95 |
| Jordan GP Lenkrad mit Force Feedback | 129,95 |
| Scorpion Light Gun | 59,95 |
| Eraser Light Gun | 59,95 |
| Real Arcade Light Gun | 99,95 |
| alle Light Guns G-Con kompatibel | |
| Sun Memorycard 15 Block | 14,95 |
| Sun Memorycard 30 Block | 24,95 |
| Sun Memorycard 60 Block | 29,95 |
| Sun Memorycard 120 Block | 34,95 |
| Sun Memorycard 360 Block | 44,95 |

| Spiel | Preis |
|---|---|
| Alien Resurrection | 89,95 |
| Apocalypse | 89,95 |
| Azure Dreams | 79,95 |
| Bundesliga Stars 2000 | 89,95 |
| C&C Gegenschlag | 89,95 |
| Civilation 2 | 89,95 |
| Colony Wars 2 Vengeance | 89,95 |
| Cool Boarders 3 (US) | 99,95 |
| Crash Bandicoot 3 | 89,95 |
| Fifa 99 | 69,95 |
| Final Fantasy 8 (US) | 129,95 |
| Final Fantasy 8 (27.10.99) jetzt vorbestellen | 89,95 |
| Grand Theft Auto (Okt.99) | 89,95 |
| Grand Turismo 2 (24.11.99) jetzt vorbestellen | 89,95 |
| Indiana Jones Turm von Babel | 89,95 |
| Lunar: Silver Star Sotory (4CD's) | 159,95 |
| Metal Gear Solid inkl. Poster + Sticker | 79,95 |
| Metal Gear Solid Premium Pack | 99,95 |
| Need for Speed 4 | 89,95 |
| Point Blank | 89,95 |
| Point Blank 2 | 89,95 |
| Popolous | 89,95 |
| R - Type Delta | 79,95 |
| Ridge Racer 4 | 89,95 |
| Shadow Madness (US) | 129,95 |
| Silent Hill | 89,95 |
| Soul Reaver - Kain 2 (US) | 129,95 |
| Star Wars Episode 1 (US) | 129,95 |
| Street Fighters vs Marvel Heroes (US) | 129,95 |
| Syphon Filter | 89,95 |
| Wild 9 Premium Pack + T-Shirt | 89,95 |
| WWF Attitude | 129,95 |
| Xenogears (US) | 129,95 |

## ANGEBOTE

| Spiel | Preis |
|---|---|
| Resident Evil Platinum | 42,00 |
| Tekken 2 Platinum | 42,00 |
| Tomb Raider Platinum | 42,00 |
| Tomb Raider 2 Platinum | 42,00 |
| Akuji the Heartless | 79,95 |
| Akuji the Heartless (US) | 99,95 |
| Alundra | 69,95 |
| Breath of Fire Special Box | 79,95 |
| Cardinal Syn | 99,95 |
| Dead or Alive | 69,95 |
| O.D.T. | 69,95 |
| WWF Warzone | 69,95 |

## NINTENDO 64

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Nintendo64 + Mario64 | 249,95 |
| Nintendo Joypad | 49,95 |
| Nintendo Expansion Pack | 69,95 |
| Memorycard 1 Megabyte | 29,95 |
| Memorycard 4fach | 34,95 |
| Jolt Pack diverse Farben | 24,95 |
| Jolt Pack + Memorycard | 39,95 |
| Padverlängerung | 19,95 |
| Ultra Racer 64 | 79,95 |
| N64 Passport Plus | 69,95 |
| Jordan GP Lenkrad | 129,95 |

| Spiel | Preis |
|---|---|
| Banjo + Kazooie | 89,95 |
| Castlevania 3D | 109,95 |
| Extreme G | 79,95 |
| Fifa Soccer 99 | 109,95 |
| F1 Grand Prix 64 | 89,95 |
| F Zero X | 89,95 |
| Holly Magic Century | 129,95 |
| Mario Party | 109,95 |
| Mission Impossible | 99,95 |
| NHL Soccer 99 | 109,95 |
| Star Wars Pot Racer | 109,95 |
| Star Wars Rogue Squadron | 109,95 |
| Turok 2 (engl. Pal Version) | 99,95 |
| WCW vs NWO Revenge (US) | 109,95 |
| WWF Warzone | 89,95 |
| Zelda 64 | 99,95 |

## Dreamcast

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Dreamcast + Keychain, Voltage Con., RGB Kabel | 499,95 |
| Dreamcast Joypad | 79,95 |
| Puru Puru Pack | 79,95 |
| RGB Kabel | 29,95 |
| VMS Memorycard | 69,95 |
| Voltage Converter | 29,95 |

| Spiel | Preis |
|---|---|
| Air Force Delta | 129,95 |
| Blue Stinger | 139,95 |
| Buggy Heat | 129,95 |
| D2 - D's Diner 2 | 139,95 |
| Dynamite Deka 2 | 119,95 |
| Daytona USA 2 | 139,95 |
| Geist Force | 139,95 |
| Get Bass inkl.Sega - Angel | 189,95 |
| Giant Gram Pro Wrestling | 129,95 |
| Godzilla Generationes | 59,95 |
| King of Fighters 99 | 129,95 |
| Marvel vs. Capcom | 129,95 |
| Power Stone | 119,95 |
| Sega Ralley 2 | 119,95 |
| Shen Mue | 139,95 |
| Sonic Adventure | 69,95 |
| Soul Calibur | 139,95 |
| Street Fighter Zero 3 | 139,95 |
| Tokyo Highway Battle | 139,95 |
| Virtua Fighter 3 tb | 69,95 |





Pikatchu 29,95



Crash Bandicoot Figuren je. 29,95

## Figuren

| Figur | Preis |
|---|---|
| Curse of Spawn - Jessica Priest&Mr.Oversmith | 39,95 |
| Curse of Spawn - Daniel Llanso | 39,95 |
| Curse of Spawn - Hatched | 39,95 |
| Curse of Spawn - Raenius | 39,95 |
| Curse of Spawn - Zeus | 39,95 |
| Duke Nukem - Duke Nukem | 19,95 |
| Duke Nukem - Night Strike Duke | 19,95 |
| Duke Nukem - Octa Brain | 19,95 |
| Duke Nukem - Battle Lord | 19,95 |
| Duke Nukem - Pig Cop | 19,95 |
| Movie Maniacs - Jason | 39,95 |
| Movie Maniacs - Freddy | 39,95 |
| Movie Maniacs - Leatherface | 39,95 |
| Resident Evil 1. Serie - Tyrant | 29,95 |
| Resident Evil 1. Serie - Chris + Cerberus | 29,95 |
| Resident Evil 1. Serie - Jill + Web Spinner | 29,95 |
| Resident Evil 1. Serie - Zombies | 29,95 |
| Resident Evil 1. Serie - Chimera + Hunter | 29,95 |
| Resident Evil 2. Serie - Leon + Licker | 29,95 |
| Resident Evil 2. Serie - Claire + Zombie Cop | 29,95 |
| Resident Evil 2. Serie - William | 29,95 |
| Resident Evil 3. Serie - Golem | 29,95 |
| Resident Evil 3. Serie - Ada & Ivy | 29,95 |
| Resident Evil 3. Serie - Hunk & Zombie | 29,95 |
| Resident Evil 3. Serie - William & Cherry | 29,95 |
| Tekken Figur - Jin Kazama | 39,95 |
| Tekken Figur - Paul Phoenix | 39,95 |
| Tekken Figur - Nina Williams | 39,95 |
| Tekken Figur - Ling Xiaoyu | 39,95 |
| Alle Figuren im Set 99,95 | |
| Zelda Figur - Ganon | 29,95 |
| Zelda Figur - Link | 29,95 |
| Im Set - Zelda, Link, Ganon | 39,95 |

### Soundtracks

| Soundtrack | Preis |
|---|---|
| Biohazard + Single CD | 69,95 |
| Final Fantasy 7 (4 CD'S) | 89,95 |
| Final Fantasy 8 (4 CD'S) | 89,95 |
| Final Fantasy 8 Single (Eyes on me) | 39,95 |
| Metal Gear Solid | 14,95 |
| Resident Evil 1 | 44,95 |
| Shen Mue Orchesta Soundtrack | 69,95 |



Pioneer DVD Player DV - 515
Multinorm inkl. 1 DVD Ihrer Wahl
1199,95

### Deutsche DVD's

| Titel | Preis |
|---|---|
| Army of Darkness FSK 18 | 45,95 |
| Dark City | 45,95 |
| Der Schakal | 45,95 |
| Godzilla | 45,95 |
| Helloween H20 | 45,95 |
| Scream 2 FSK 18 | 45,95 |

### US DVD's

| Titel | Preis |
|---|---|
| Blade | 59,95 |
| Faculty | 59,95 |
| Full Metal Jacket | 59,95 |
| Matrix | 59,95 |
| Mr. Nice Guy | 59,95 |
| Rush Hour | 59,95 |
| Soldier | 59,95 |
| The Mummy | 59,95 |
| Vampire | 59,95 |

Bei uns bekommen Sie alle US DVD's die am Markt verfügbar sind.

Weitere Titel lieferbar.

Bitte fordern Sie unsere komplette Liste telefonisch an!

## SoftCom

Unterhaltungselektronik Vetriebs GmbH

**Bestellhotline**
Tel.: 02330/891480 FAX: 02330/891481
webmaster@softcomgmbh.de

**Bestellannahme:**
Mo - Fr: 9.00 Uhr - 20.00 Uhr
Sa : 9.00 Uhr - 16.00 Uhr